Reich der Spiele

Ausgabe 3 - 08|2015 - kostenlos!

Spiel-E-Zine

So geht Spielen - auch für Einsteiger

Einfache Gesellschaftsspiele mit Pfiff

- Die Spiele des Jahres 2015
- Nie wieder Spielanleitungen lesen
- Partyspiele mal anders
- Monopoly wird 80
- 7 Tipps für den perfekten Spieleabend
- „Worker ... Was?!“ - Kauderwelsch der Spielearten

Inhalt
Was Sie in dieser Ausgabe finden

Editorial - warum diese Ausgabe?..... 3
Impressum..... 4

Ein guter Start
Endlich wieder spielen!..... 5
Lange Spieleabende sind out..... 6
„Worker… was?!“ - Fachbegriffe der Spielearten... 9

Die Spiele des Jahres 2015
Das Spiel des Jahres 2015: Colt Express..... 12
Das Kennerspiel des Jahres: Broom Service..... 14
Das Kinderspiel des Jahres: Spinderella..... 16

Magazin & Spiele
Der perfekte Spieleabend..... 19
Monopoly feiert 80. Geburtstag..... 20
Komplizierte Spielregeln?..... 21
Nie wieder Spielregeln lesen?!..... 22
Kampf um die Vorherrschaft - Royals..... 23
Spieleautoren - die „Kleinigkeit“ auf der Schachtel.. 24
Partyspiele - witzig, kreativ und spannend..... 25
Huckepack über den Traumstrand - Mahe..... 26
Lohnende Arbeit im Dschungel - Cacao..... 28
Übersichtsblatt der Varianten - Zug um Zug 29
Einfach Steine kippen - Carnac..... 30
Warum Magier gern Hasen sein wollten:
Interview mit Johann Rüttinger..... 32
Spielender Vater packt aus..... 35
Holzpuzzle(spiel) mit Tiefgang - Penta..... 36
Strandpartie - Pass auf, kleine Krabbe..... 37
Einmal das spielerische Woodstock
erleben - Spielemesse in Essen..... 39
Magisches aus Korea -
Simsala ... bumm?/Abraca... What?..... 40
Gehirnakrobatik für die Familie: Col-or-Form..... 42
Der Räuber Hotzenplotz:
Die magische Kristallkugel..... 43
Klassiker: Deutschlandreise..... 45
Das nervt: schlechte Gewinner..... 45
Das kleine Ballspiel..... 46
Generationsübergreifend Spielen..... 47
Spielen mit Kondom - Kartenschutzhüllen..... 48
Vorsicht! Krabbelviecher! - Kakerlaloop..... 49
Einfache Würfelei zur kleinen Stadt - Machi Koro.. 50
Anpassen, um zu überleben - Evolution..... 52
Maus, pass auf! - Carla Cat..... 54
Wetteifernde Samurai - Takamatsu..... 55
Rinnen,Tunnel, Kugeln - Cuboro Tricky Ways..... 56
Kurz mal was bauen - Blueprint..... 58
Wer ist hier ein Nerd?..... 59
Auf Rollen übers Wasser -
Der unendliche Fluss..... 60
Überleben in der Steinzeit: Jäger + Späher..... 61
Das ist der Gipfel - Schweizer Spieler..... 62
Klein, aber oho - Spiel direkt..... 63
Verfressener Hase - Ratzeputz..... 63
Einmal Rinderbaron sein! - El Gaucho..... 64
Vorschau auf das unfassbar Böse -
Die Legenden von Andor - Chada & Thorn..... 66
Plug and Play als Kartenspiel - Teamplay..... 68
Spannende Kartenspiele von Schmidt Spiele..... 69
Abenteuer mit Smartphone - King Arthur..... 70
Jugend jagt - Scotland Yard Junior..... 71
Dieses Spiel ist böse! - The Game..... 72
Lebst du nur oder spielst du schon?..... 73

Tipps der Redaktion
Die besten Einsteigerspiele?..... 74
Notenspiegel..... 75

Werbeanzeigen
Nürnberger Spielkartenverlag..... 8
Drei Hasen in der Abendsonne..... 18
Spiele-Offensive.de..... 27
Ravensburger..... 31
Spiele-Offensive.de..... 35
Schmidt Spiele..... 38
HUCH! & Friends..... 44
Cuboro..... 47
Spiele-Offensive.de..... 48
Abacusspiele..... 54
Spiematerial.de..... 58
Franjos Spieleverlag..... 61

Rabattaktionen
Spiel Takamatsu..... 55
Spiematerial.de..... 58

Anzeigenverweise auf Reich der Spiele
Spielecharts..... 24
Virtuelles Spielemuseum Ludomu..... 44
Spiele-Blog..... 57
Newsletter abonnieren..... 68
Rezensionen: Spiele von A - Z..... 74

Editorial
Warum diese Ausgabe?

Nach elf Jahren Pause ist es soweit. Sie lesen gerade die neue, dritte Ausgabe unseres Spiel-E-Zine. Daher möchte ich Ihnen, liebe Leserin, lieber Leser, dieses Magazin kurz vorstellen.

Das Spiel-E-Zine ist eine kostenlose Publikation des Online-Magazins Reich der Spiele. Während auf unserer umfassenden Webseite alle Spielergruppen Informationen und Spieleempfehlungen finden, soll dieses Magazin eine kleine Orientierungshilfe beim Einstieg oder Wiedereinstieg in das Spielen bieten.

Daher stellen wir Ihnen in dieser Ausgabe vorrangig leicht verständliche Brett-, Karten- und Kinderspiele vor, die viel Spaß und Spannung bieten, eben den besonderen Pfiff haben. Dabei möchten wir es aber nicht belassen. Denn wir zeigen ebenso das Drumherum, geben Tipps für den Spieleabend, klären über die Fachbegriffe zu verschiedenen Spielearten auf und geben einen Ausblick auf die Essener Spielemesse, dem Mekka aller Brettspielfans.

Die Entscheidung für diese dritte Ausgabe unseres Spiel-E-Zines reifte bereits letztes Jahr, kurz nach der Spielemesse in Essen heran. Uns war klar: Wenn wir wieder ein Magazin gestalten, dann soll es sich an Neulinge, Interessierte und Wiedereinsteiger richten. Denn diese Zielgruppe findet im Internet zwar viele Angebote, diese thematisieren aber überwiegend komplexe Gesellschaftsspiele und Nachrichten aus der sogenannten Spieleszene. Im Printbereich sieht es ähnlich aus. Die wenigen Fachmagazine richten sich bisher vorrangig ebenfalls an erfahrenere Spieler. Eine Orientierung fällt speziell Einsteigern entsprechend schwer. Zu groß ist die Gefahr, an ein komplexes und abendfüllendes Spiel zu geraten, das eher frustriert als gefällt.

In diese Lücke stoßen wir und möchten fokussierter als auf unserer Webseite zeigen, welche Möglichkeiten Gesellschaftsspiele für Einsteiger eröffnen. Dabei wissen wir sehr gut, dass viele Menschen diesen Hobbybereich häufig mit Monopoly, Mensch ärgere Dich nicht oder Tabu gleichsetzen. Speziell in den letzten 15 bis 20 Jahren hat sich aber sehr viel getan. Spielautoren und Verlage haben mit Hunderten von spannenden Veröffentlichungen gezeigt, wie unterhaltsam und abwechslungsreich dieses Hobby ist. Es existieren viele Gesellschaftsspiele, die mit kurzen und leicht verständlichen Spielregeln und häufig einer kurzen Spieldauer in kleiner oder großer Runde riesigen Spaß bieten. Spiele, die gerade für Neulinge im wahrsten Sinne des Wortes leichtes Spiel ermöglichen und dennoch packend sind.

In diesem Sinne möchten wir diese Ausgabe als Tor ins Reich der Spiele verstehen. Wenn Sie anschließend (im doppelten Sinne) weiter spielen möchten, besuchen Sie bitte unsere Webseite unter reich-der-spiele.de.

Bis dahin gilt: Spielen Sie einfach.

Ihr Michael Weber
(Herausgeber)

Spiel-E-Zine 3 - so funktioniert es

Eine kleine Leseanleitung: Wir stellen in diesem Magazin interessante Gesellschaftsspiele vor. An vielen Stellen verknüpfen wir diese Inhalte mit ausführlichen Artikeln auf unserer Webseite. So finden Sie zum Beispiel eine Rezension zum Spiel Mahe. Dort lassen wir auch Verleger Franz-Josef Herbst zu Wort kommen. Dabei verwenden wir Auszüge aus einem längeren Interview. Dieses verlinken wir in dem Infokasten zum Spiel. Dort finden Sie ebenfalls einen Link zum Spielgefühl, das einen ersten Spieleindruck eines weiteren Redakteurs vermittelt.

Auf diese Weise haben wir viele weiterführende Links auf unsere Webseite sowie zu weiteren Quellen gesetzt. Wir möchten das Spiel-E-Zine daher als interaktives Magazin verstehen, in dem Sie auf Mausklick Zusatzinformationen im Internet anfordern können. Sie erkennen solche Links an dem Rahmen um den Begriff. Auch einzelne Grafiken sind verlinkt. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Zusätzlich finden Sie ganz am Ende eine Bewertungsliste für die im Spiel-E-Zine vorgestellten Gesellschaftsspiele. Es gilt das Schulnotensystem mit der 1 als Bestnote.

Impressum

Herausgeber, Mitarbeiter und Nutzungsrechte

Spiel-E-Zine-Identifizierung
ISSN 2365-4015

Postanschrift:
Reich der Spiele
Michael Weber
Ortmannweg 9
30419 Hannover

Kontakt:
Tel.: 0151 41281330
E-Mail: info@reich-der-spiele.de
Web: www.reich-der-spiele.de

Herausgeber:
Michael Weber
Ortmannweg 9
30419 Hannover
USt.-IdNr: DE223589368

Chefredaktion:
Axel Bungart, Michael Weber (verantwortlich)

Mitarbeiter/Autoren:
Bianca Bettels, Frank Biesgen, Stephan Blüml, Anita Borchers, Hendrik Breuer, Axel Bungart, Kevin Ewe, Alexandra Fauth, Jörn Frenzel, Andre Groth, Silke Groth, Johannes Halbig, Thorsten Herrmann, Roland G. Hülsmann, Tanja Koch (Tanja Schroedel), Stephan Kurschat, Markus Nußbaum, Frank Riemenschneider, Alice Riemer, Ralf Schallert, Armando Schmidt, Melanie Schröder, Jürgen Strobel, Wolfram Troeder, Carsten Wesel, Bernhard Zaugg

Titelillustration:
Cosimo Tassone

Urheberrecht:
Die Inhalte dieser Seite unterliegen dem Urheberrecht. Jegliche Verwendung im Ganzen oder in Teilen der hier veröffentlichten Texte, Fotos oder Grafiken, Bilder und Logos ist nur nach ausdrücklicher und schriftlicher Genehmigung der Autoren, Urheber oder inhaltlich verantwortlichen Personen gestattet.

Zusätzliche Fotolizenzen:
Die Lizenzen für einzelne Fotos in diesem Magazin haben wir bei Clipdealer erworben.

Marken und weitere Rechte:
Die Rechte an den (geschützten) Marken, Fotos, Abbildungen und Logos der Spiele und Spieleverlage liegen bei den entsprechenden Unternehmen. Die Marke Reich der Spiele ist als Wortmarke beim Deutschen Patent- und Markenamt eingetragen (Nr. 30644235). Die ungenehmigte Nutzung der Wortmarke wird verfolgt!

Vertrieb/Vervielfältigung:
Reich der Spiele E-Zine ist ein kostenloses Magazin im *.pdf-Format, das auf der Webseite Impressum des Online-Magazins Reich der Spiele als Download angeboten wird.

Es ist gestattet, das E-Zine privat zu nutzen, als Ganzes zu kopieren und weiterzugeben, ohne jedoch den Inhalt zu verändern. Eine Verbreitung in Teilen oder ohne Angabe der Quelle oder eine ungenehmigte private oder gewerbliche Veröffentlichung - auch in Teilen - ist strengstens untersagt und kann vom Herausgeber geahndet werden. Das gilt auch für das Bereitstellen des Spiel-E-Zines als Download außerhalb der Webseite von Reich der Spiele oder auf spielezine.de.

Beiträge/Manuskripte:
An uns gesendete Manuskripte oder Kurztexte inklusive Bilder, Abbildungen, Logos betrachten wir als zur Veröffentlichung freigegeben, wenn es nicht ausdrücklich untersagt wurde. Die eingesendeten Inhalte dürfen vom Herausgeber bei Nennung des Verfassers in diesem E-Zine veröffentlicht werden. Eine inhaltliche Bearbeitung oder Kürzung behält sich der Herausgeber vor. Ein Rechtsanspruch auf Veröffentlichung ist ausgeschlossen. Soweit es nicht schriftlich anders vereinbart wurde, werden keine Honorare für eine Veröffentlichung gezahlt.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht zwangsläufig die Meinung des Herausgebers/ der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesendete Beiträge oder Abbildungen kann keine Haftung übernommen werden.

Anzeigen
Für die Inhalte der Anzeigen sind unsere Werbepartner verantwortlich. Eine Anzeigenpreisliste ist beim Herausgeber abrufbar.

Endlich wieder spielen!

Hilfe, wo ist mein Hobby nur abgeblieben?

Wie viele Menschen da draußen mag es geben, die gern mal wieder spielen würden. Allein: Es findet sich keine Möglichkeit. Doch „Ausreden“ gibt es genug. Aber … Keine Zeit zum Spielen? Keine Mitspieler? Kein Spiel? Das sollen Gründe sein? Nein!

Okay, die typische Frage lautet: „Wann haben Sie das letzte Mal ausgiebig gespielt?“ Ausgiebig im Sinne eines schönen Spieleabends. Na? Macht sich ein wenig Melancholie breit? Leider gibt es so viel in der Woche und am Wochenende zu erledigen, dass „keine Zeit“ für Gesellschaftsspiele übrig bleibt. Beziehungsweise der Partner oder die Partnerin einem das früher heiß geliebte Hobby madig macht. Oder aber im eigenen Umfeld finden alle, wirklich alle, Spielen so was von doof. Das verstehe ich. Und es ist natürlich nicht einfach, aus diesem Loch herauszukommen. Aber! Aber!!! Keine Panik, lieber verhinderter Spielefreund, es gibt Möglichkeiten, dem in Vergessenheit geratenen Hobby wieder etwas mehr Raum zu geben. Zum Beispiel so:

1. Spielen per Post

Postspiele gibt es immer noch. Auch wenn heutzutage natürlich alles per E-Mail geregelt wird. Postspiele sind total „oldschool“. Aber sie funktionieren und erfreuen sich nach wie vor einer gewissen Beliebtheit. In Kurzform: Das Spiel wird per Post gespielt (klar, oder?), in dem jeder Spieler seine Aktion schriftlich übermittelt.

Das KSK Postspiel gibt es schon seit mehreren Jahrzenten. Mit eigenem Stand auf der wichtigen Spielemesse in Essen trotzen die Macher den Widrigkeiten der modernen Zeit und warten auf neue Mitspieler. Also: Sie!

Es besteht natürlich die Möglichkeit, sich das die Züge sammelnde und zusammenfassende Magazin als PDF-Datei auf den Rechner

schicken zu lassen. Also, von wegen unmodern ... Das Postspielhobby bleibt aktuell. Gespielt werden jede Menge Gesellschaftsspiele wie zum Beispiel das beliebte Agricola. Aber auch 17 und 4 verpackt als Rennspiel ist im Angebot. Kontakt: www.kskpostspiele.de

2. Spielen per Internet

Bei yucata.de können Sie Gesellschaftsspiele rundenbasiert spielen. Also immer dann, wenn Sie den Rechner anmachen, haben Sie die Möglichkeit, schnell auf die Seite zu gehen und kostenfrei Ihren Zug zu machen. Vielleicht sogar, ohne dass es jemand aus Ihrem spielignoranten Umfeld mitbekommt. Jedes Jahr kommen neue Spiele hinzu. Die Webseite ist zweisprachig (englisch/deutsch) gehalten. Deswegen sind die Mitspieler auch sehr international. Übrigens ist das auch eine tolle Methode, um neue Spiele kennenzulernen. Kontakt: www.yucata.de

3. Öffentliche Spieleabende

Ja, es gibt sie. Nicht nur im Seniorenheim und der Kirche, sondern fast überall. Sogar Spielefachhändler bieten solche Veranstaltungen an. Die Rede ist von offenen oder öffentlichen Spieleabenden. Auch hier gibt es jede Menge Angebote, viele neue Mitspieler und vor allem: Gesellschaftsspiele! Allerdings muss man sich für einen solchen Abend dann wirklich mal abseilen und Zeit nehmen. Das Gute: Regeln werden vor Ort erklärt und Sie können über das Hobby quatschen, ohne dass jemand die Augen verdreht. Ebenfalls wichtig: Die Ausrede mit den fehlenden Mitspielern zieht nicht. Denn bei vielen Spieleabenden sind mehr als genug Spielewillige dabei. Die allermeisten davon sind übrigens Anfängern und Wiedereinsteigern sehr aufgeschlossen gegenüber und verzeihen auch „Fehler“.

Bei diesem Weg zurück zum Hobby ist allerdings jeder selber gefordert. Wer im Internet recherchiert wird garantiert fündig. Für das Bundesland NRW gibt es beispielsweise die Webseite: www.nrw-spielt.info. Ähnliche Portale gibt es für einzelne Städte oder in Form von überregionalen Angeboten.

Und jetzt: Endlich wieder spielen!

Das sind nur drei gute Möglichkeiten, endlich wieder einmal zu spielen. Einfach ausprobieren: So lässt sich ein Hobby reaktivieren und relativ einfach in das Leben integrieren. Vielleicht wächst daraus (wieder die alte) Leidenschaft? So oder so: Es gibt keine Ausreden mehr.

Frank Riemenschneider

Lange Spieleabende sind out

4 Spiele x 5 Minuten Erklärung = unfassbarer Spielspaß

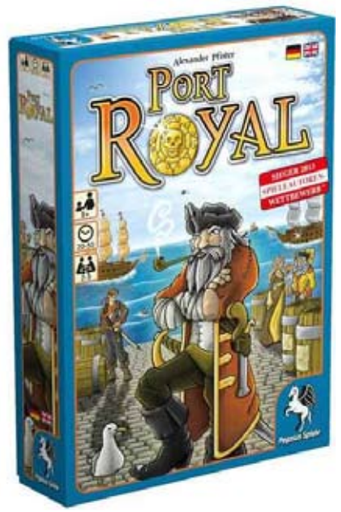
„Sollen wir noch schnell etwas spielen?“ Diese Frage entzweit. Während echte Spiele-Freaks sich sofort auf ein mehrstündiges strategisches Geplänkel freuen, zucken viele „Normalos“ instinktiv zusammen. Fast so, als wollten sie antworten: „Heißt das, dass wir jetzt erstmal tausend Regeln lernen müssen?“ Nein, denn es gibt neue Karten- und Würfelspiele, die in weniger als fünf Minuten erklärt sind, kaum länger als eine halbe Stunde dauern und so viel Spaß machen, dass es garantiert zu einer sofortigen Revanche-Partie kommt. Vier davon stellen wir hier vor.

Skull King – das piratenstarke Stichvergnügen

Skull King ist ein Stichspiel mit Piraten. Es werden zehn Hände gespielt, wobei man in Runde eins nur eine Karte auf der Hand hält und in Runde zehn dann zehn. Das Besondere an Skull King: Die Spieler müssen ansagen, wie viele Stiche sie holen. Bekommt einer mehr oder weniger Stiche, gibt’s Minuspunkte. Die Dramatik, eine bestimmte Anzahl an Stichen gewinnen zu müssen, ist tatsächlich phänomenal. „Kommt die gelbe Zehn durch?“ „Reicht die schwarze Drei?“ Es gibt zudem einige Extrakarten, die immer Trumpf sind, sich aber auch gegenseitig schlagen können. Natürlich ist es erlaubt, gar keine Stiche zu holen, was sehr viele Punkte einbringt. Aber natürlich nur, wenn man damit durchkommt … Skull King macht einfach süchtig!

Abluxxen – mal eben etwas wegnehmen

In diesem Spiel haben alle 13 Karten auf der Hand und müssen diese so schnell wie möglich loswerden. Denn jede ausliegende Karte bringt einen Punkt ein. Karten auf der Hand zählen einen Minuspunkt. Klingt einfach, bis das Abluxxen/Abluchsen ins Spiel kommt: Denn jeder kann ausliegende Karten der anderen stehlen und wieder selbst in die Hand nehmen - für noch mehr Punkte. Aber wie lange geht das gut ...? Die Kommunikation in diesem Spiel ist sehr hoch, weil man beim Abluchsen nahezu jedes Mal mit allen Spielern spricht. Zudem gibt es ein großes Zockelement: „Was kann ich noch aufnehmen?“ „Wann sind die anderen fertig?“ Nur nicht zu gierig sein! Abluxxen besteht aus 110 ziemlich herkömmlichen Zahlenkarten, besticht aber mit ganz neuen Spielabläufen. Das Spiel ist eine absolute Empfehlung für alle Freunde von klar strukturierten Kartenspielen!



Port Royal - ein Schiff wird gehen

Es geht um Schiffe, Piraten, Händler, Expeditionen, also um alles, was zu einem umtriebigen Hafen in der Karibik gehört! Port Royal besteht aus 120 Karten, die ein recht anspruchsvolles kleines Spiel ergeben. Jeder kauft sich seine Crew zusammen, um sie bei Bedarf auf große Fahrt zu schicken und Siegpunkte einzusammeln. Das Spiel geht schnell von der Hand und doch lässt es sich ziemlich strategisch spielen. Also: Einen längerfristigen Plan verfolgen! Dazu gibt es genug Ärger-Potenzial, wenn mal wieder jemand zu viele Karten umgedreht hat. Port Royal ist ein Kartenspiel, das sich nach mehr anfühlt und auch weitaus strategischer gespielt werden kann als die anderen hier vorgestellten Spiele. Wer kein „echtes“ Brettspiel auspacken möchte, aber ein Spiel will, das sich danach anfühlt, sollte Port Royal unbedingt ausprobieren.

Bang! The Dice Game – einfach mal herumballern

Ein Sheriff, Hilfssheriffs, Banditen und Gesetzlose liefern sich eine filmreife Schießerei und versuchen, einander aus dem Weg zu räumen. Gelegentlich greifen zudem auch noch Indianer an. Das Ganze wird mit fünf Spezialwürfeln ausgetragen und es gibt ein großes Problem: Es wird mit versteckten Charakteren gespielt. Hier gilt definitiv: Erst schießen, dann fragen, wer eigentlich in welcher Rolle unterwegs ist. Das Spiel hat die coolsten Würfel, geht schnell voran und macht mit einer großen Gruppe extrem viel Laune. Man weiß zwar nicht immer, wer Freund und wer Feind ist, doch das Spiel ist kurz genug, sodass einem Fehler verziehen werden. Man darf, politisch völlig unkorrekt, auch mal den Falschen umlegen! Das Spiel ist so einfach, dass es von jedem verstanden wird und mit jeder Gruppe gespielt werden kann. Zudem sind die Würfel der große Hingucker und laden auch Spielemuffel zum Mitspielen ein.

Hendrik Breuer

Spieleinfos

Titel anklicken, um ganze Rezension zu lesen

Abluxxen von Wolfgang Kramer/Michael Kiesling (Ravensburger) für 2-5 Spieler ab 10 Jahre

Bang! The Dice Game von Michael Palm/Lukas Zach (dV Games/Abacusspiele) für 3-8 Spieler ab 8 Jahre

Port Royal von Alexander Pfister (Pegasus Spiele) für 2-5 Spieler ab 8 Jahre

Skull King von Brent Beck (Schmidt Spiele) für 2-6 Spieler ab 8 Jahre

Anzeige

TRÄXX®

Der beste Weg gewinnt!

Farbkarten bestimmen den Weg.
Wer ist zum richtigen Zeitpunkt
auf dem richtigen Feld?
Taktik und Glück entscheiden.

1-4 Spieler
Dauer ca. 15 min
ab Alter 8+

Von den gleichen Machern wie:

... und schon wieder mit:

NSV

made in germany

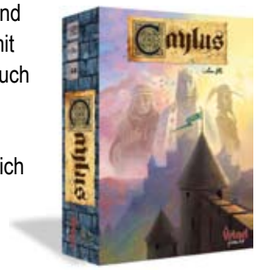
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5 | D-90768 Fürth-Dambach
Tel 0911 96967-0 | E-Mail info@nsv.de

www.nsv.de

„Worker … Was?!“

Vom Kauderwelsch der Spielearten

Vor vielen Jahren, bevor mich die Brettspielleidenschaft selbst gepackt hatte, war ich zu einem Spieleabend eingeladen. Ein gemeinsamer Kumpel erschien mit einer riesigen Klappbox voller Brettspiele. „Im Auto hab‘ ich auch noch ein paar“, verkündete er freudig, während wir „Normalos“ nur mit offenem Mund staunen konnten. Doch damit nicht genug. Nachdem jeder mit Getränken und je nach Geschmack mit Chips, Keksen oder auch Schokolade versorgt war (denn auch das Spielen geht bekanntlich durch den Magen), fanden wir uns alle am großen Esstisch wieder und hatten die Qual der Wahl: Welches von diesen vielen Spiel-Päckchen sollte es sein?



„Also, ich hab ein paar einfache Kartenspiele dabei, Laufspiele, Worker-Placement-Spiele, Deck...“ Worker… was?!

Das kennen Sie auch? Sie haben es satt, dass Ihre spielebegeisterten Freunde immer nur Fachchinesisch reden? Sie wollen wissen, was es alles an Spielmöglichkeiten gibt? Sie wollen selbst ein wenig angeben können? Dann sollten Sie unbedingt weiterlesen!

Hinweis: Spiele sind komplex - daher kombinieren sie häufig verschiedene Spieltypen. Wenn ein Beispiel mehrfach vorkommt, passt es in jede der Kategorien.

Worker-Placement-Spiele Den Letzten beißen die Hunde

Manche Spiele bieten so viele Möglichkeiten, dass man gar nicht weiß, was man zuerst machen soll. Doch halt, die Mitspieler sind auch nicht von gestern! Beim Worker-Placement regelt der Spielmechanismus die Verteilung der Möglichkeiten - i. d. R. stehen verschiedene Aktionsfelder auf dem Spielbrett zur Verfügung, die reihum mit Männchen - den „Workern“ - besetzt werden. Je nachdem, wie viele Arbeiter man wohin schickt (die Plätze sind meist begrenzt), bekommt man unterschiedliche Erträge, Sonderaktionen oder Boni. Daran sind meist weitere Bedingungen geknüpft, sodass taktischer Spieltiefe Tür und Tor offen stehen - zumal das Worker-Placement meist nur eines vieler Spielelemente ist.

Typische Worker-Placement-Spiele

- Caylus
- Die Säulen der Erde
- Village (Kennerspiel des Jahres 2012)

Deckbauspiele (auch: Deckbuilding) Eine große Schachtel, die viel verspricht - und dann alles nur voller Karten? Ach nein, hier sind noch eine Handvoll Münzen und ein paar Plateaus ...

Im Gegensatz zum „klassischen“ Kartenspiel muss man sich seine Handkarten - das Deck - nach und nach aufbauen, indem man sich pro Zug eine Karte nimmt/kauft und einem (meist persönlichen) Nachzieh- oder Handkartenstapel hinzufügt. Später werden diese Karten dann z. B. als Geld (mit dem man wiederum neue Karten kauft), Siegpunkte sowie für Aktionen, Vorteile usw. eingesetzt. Meist sind diese um einiges komplexer und taktisch fordernder als das übliche Aussetzen oder Karten tauschen bei Uno und Co. Es gibt eben Kartenspiele, die gar keine sind. Sie tun nur so als ob.

Typische Deckbauspiele

- Dominion (Spiel des Jahres 2009)
- Kashgar
- Magic The Gathering

Aufbauspiele (oft zugleich Handelsspiele) Gibst du mir bitte ein Holz? - Nein, ich möchte selber eine Straße bauen

Das klassische Aufbauspiel befasst sich mit dem Besiedeln einer Landschaft, doch auch Weltwunder und sogar Fresken gehören zum thematischen Repertoire. Das Brett spiegelt hier tatsächlich die Welt im Kleinen; Bau- und oft auch Wirtschafts- bzw. Handelsmechanismen werden spielerisch umgesetzt. Manche Aufbauspiele fügen das Entdecken unbekannter Gebiete hinzu, wieder andere lassen den Spielern große Persönlichkeiten beistehen oder störende Faktoren wie einen Räuber eingreifen. Die Spieltiefe variiert, sowohl Glücksfaktor als auch taktische und strategische

Elemente können voll ausgereizt werden. Ist ein Handelsaspekt eingearbeitet, kommt fast immer ein großer kommunikativer Anteil hinzu.

Typische Aufbauspiele
- Die Siedler von Catan (Spiel des Jahres 1995)
- 7 Wonders (Kennerspiel des Jahres 2011)
- Goa

Legespiele
Wenn ich das hier anlege und das dann dort …

Der Klassiker der Legespiele ist sicher das altbekannte Domino, doch Legespiele können sehr viel mehr als nur Augenzahlen aneinanderreihen. Mal müssen Farben und Formen geschickt kombiniert werden, mal gilt es, Landschaftsplättchen taktisch klug einzusetzen und sich die Siegpunkte der verschiedenen Gebiete durch strategisches Geschick zu sichern. Dank der meist einfachen Regeln eignen sich Legespiele hervorragend für Gelegenheitsspieler und bieten durch ihre zuweilen ansprechende Spieltiefe und einen abwechslungsreichen Verlauf dauerhaften Spielspaß.

Typische Legespiele
- Der Klassiker: Domino
- Carcassonne (Spiel des Jahres 2001)
- Qwirkle (Spiel des Jahres 2011)

Strategie- und Taktikspiele
Grübel, grübel, grübel ...

Wenn zwei Menschen vor einem Schachbrett sitzen, rauchen meist die Köpfe. Das Prinzip der Strategie, also des langfristigen, teils listigen Vorausplanens, findet sich auch in vielen anderen Brettspielen - u. a. in den meisten Worker-Placement-Spielen. Da werden die eigenen Handlungen ebenso wie die der Mitspieler gerne mal drei Züge im Voraus berechnet. Lässt sich das Geschehen nicht langfristig vorausdenken, sondern sind kurzfristiges Kalkül und flexibles Umdenken vonnöten, spricht man von Taktik. Viele Taktikspiele sind trotz der enormen Spieltiefe schnell erlernt, während Strategiespiele zumeist komplexeren Regeln folgen. Und Vorsicht: Sitzt ein Grübler in der Runde, kann sich die Partie schnell über Stunden ziehen - dafür wird der Abend aber spannend.

Typische Taktikspiele
- Der Klassiker: Kalaha
- Carnac
- Twixt

Typische Strategiespiele
- Die Klassiker: Schach, Go
- Village (Kennerspiel des Jahres 2012)
- Der Schlossgarten

Deduktionsspiele
Auf den Spuren von Miss Marple und Co.

Der Spieltyp für die Detektive unter den Spielern: Es gilt, ein Geheimnis aufzudecken. Dabei gibt es v. a. zwei Arten von Deduktionsspielen: kurzweilige, schnell erklärte, deren Geheimnis zum Beispiel in der Spielaufstellung oder auch Kartenhand der Mitspieler besteht. Und etwas komplexere, die thematisch als Kriminalspiel einzuordnen sind und bei denen sich die Spieler tatsächlich wie Miss Marple und Mr. Holmes fühlen. Taktik, Strategie und kluges Kombinieren sind gefragt, um Verbrechen aufzudecken, den Mörder zu entlarven (war es wirklich der Gärtner?) und - natürlich - den Übeltäter auf seiner Flucht zu fassen.

Typische abstrakte Deduktionsspiele
- Der Klassiker: Schiffe versenken
- Master Mind
- Inkognito

Typische Kriminalspiele
- Scotland Yard (Spiel des Jahres 1983)
- Der Name der Rose
- Cluedo

Laufspiele
Wo bleibt denn nur die verflixte Sechs?!

Das Laufspiel ist das klassische Familienspiel, vielleicht sogar die Urmutter aller Brettspiele: Mit Würfelglück und bunten Pöppeln (Spielfiguren) quer über das Brett.

Doch auch hier gilt: Das ist nicht alles! Mittlerweile gibt es einige Laufspiele, die dem simplen Würfel-Lauf-Rauswerf-Schema einiges an Spieltiefe hinzufügen. Da werden Elemente von An- und Ablegespielen, taktische Herausforderungen und strategische Planungsmöglichkeiten zum Würfelglück kombiniert, Wetten abgeschlossen und, um den Spaßfaktor nicht zu kurz kommen zu lassen, auch mal Männchen gestapelt.

Typische Laufspiele
- Der Klassiker: Mensch ärgere dich nicht
- Mahe
- Keltis – das Orakel

(Fantasy-/) Rollenspiele
Es war einmal vor langer Zeit, in einem fernen Königreich ...

Am heimischen Tisch in gemütlicher Runde in fantastische Abenteuer abzutauchen und dabei gegen imaginäre Feinde anzutreten - für viele der Reiz der seit den 1970er-Jahren verbreiteten „Pen&Paper-Rollenspiele“ (z. B. Dungeons & Dragons, Das Schwarze Auge). Das Brettspiel-Pendant greift diesen Mechanismus auf: Auch hier gibt es einen Erzähler (meist Karten oder Regelhefte), der die Helden durch das Abenteuer führt.

Kämpfe werden meist mit Würfeln ausgetragen, (Quest-) Gegenstände können aufgenommen oder mit den oft liebevoll gestalteten Spielsteinen über die fantastische (Brett-)Spiellandschaft transportiert werden. Das Besondere ist v. a. das kooperative Element: Gemeinsam gegen das Böse. Es sei denn es gibt einen (vorgegebenen und geheim gehaltenen) Verräter!

Typische Fantasy-Rollenspiele
- Die Legenden von Andor (Kennerspiel des Jahres 2013)
- Schatten über Camelot (Spiel des Jahres: Sonderpreis Fantastisches Spiel 2006)
- Der Herr der Ringe (Spiel des Jahres: Sonderpreis Literatur im Spiel 2001)

Bluffspiele
Ich glaube, dass er denkt, dass ich … aber wenn er nun ahnt, dass ich glaube …

Die eigene Absicht möglichst gut verschleiern, am besten eine falsche vorgaukeln - genau darum geht es im Bluffspiel. Sich nicht in die Karten sehen lassen und dabei die Mitspieler in ihren Absichten einschätzen, und seien sie auch noch so gut verborgen, das erfordert Menschenkenntnis ebenso wie taktisch-strategisches Geschick. Die Bandbreite reicht hier vom einfach-genialen Würfelspiel über das klassische Pokerspiel bis hin zum abendfüllenden Brettspiel.

Typische Bluffspiele
- Bluff (Spiel des Jahres 1993)
- Kuhhandel
- Der Name der Rose

Kooperationsspiele
Gemeinsam gegen das Spiel - oder das Böse - oder einen Mitspieler ...

Nicht nur bei den Rollenspielen stößt man immer wieder auf Spiele, die etwas anders funktionieren, weil sie die klassische Wettbewerbssituation umkehren. Hier kommt man nur gemeinsam zum Ziel; Zusammenhalt, Vertrauen und gegenseitige Absprachen sind zwar bei Weitem nicht das einzige Element, aber dennoch spielentscheidend. Eine Sonderform des kooperativen Spiels kürt nicht das Spiel selbst, sondern einen Mitspieler zum erklärten Gegner: Sei es der Verräter im Rollenspiel oder der gejagte Verbrecher in Scotland Yard. Manchmal gibt es aber auch keinen expliziten Gegner, sondern man versucht, gemeinsam ein bestimmtes Ziel (z. B. eine Siegpunktzahl) zu erreichen.

Typische Kooperationsspiele
- Hanabi (Spiel des Jahres 2013)
- Der kleine Prinz
- Scotland Yard (Spiel des Jahres 1983)

Kennenlern- und Kommunikationsspiele
Fantasie, Kreativität, Kommunikation - fröhliches Miteinander

Und dann gibt es da noch jene Spiele, die sich auf den kreativen Geist oder den Charakter beziehen. Taktik oder gar Strategie sind hier fremd, schlicht nicht möglich. Es geht rein um das gemeinsame Spielerlebnis, darum, Ideen, Meinungen, Sehnsüchte und Komik zu teilen. Das kann im Kennenlernspiel poetisch bis intim sein, im Kommunikationsspiel chaotisch, fantasievoll oder sprachbezogen. Besonders gut eignen sich diese Spiele für große Runden, doch auch im kleineren Freundeskreis ist es immer wieder schön, sich auf die anderen einzulassen - Lachkrämpfe oft inklusive.

Typische Kennenlernspiele
- Lifestyle (Spiel des Jahres: Sonderpreis Schönes Spiel 1990)
- Der kleine Prinz
- Privacy

Typische Kommunikationsspiele
- Dixit (Spiel des Jahres 2010)
- Was'n das
- Tabu

Natürlich gibt es noch unendlich viel mehr Spieltypen, diese Liste erhebt keinesfalls Anspruch auf Vollständigkeit. Die Spielewelt ist endlos: Quiz-, Geschicklichkeits-, Kombinations-, Reaktions-, Handels-, Gedächtnis-, Denk-, Würfel-, Ablege-, Party-, Stichspiele und viele mehr warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden! Los geht's!

Alexandra Fauth

Colt Express

Das Spiel des Jahres 2015

Westernspiel für die ganze Familie

Colt Express? Wie jetzt? Revolverzug? Ja! Genau! Dieses Brettspiel von Christophe Raimbault (Ludonaute/Asmodee) thematisiert einen Zugüberfall im Wilden Westen. Allerdings schießen die Ganoven nicht auf die Passagiere, sondern auf sich gegenseitig. Denn jeder der Beteiligten möchte am Ende die größte Beute gemacht haben.

So wird Colt Express gespielt

Als einer von maximal sechs Charakteren stürzen sich die Spieler auf einen Passagierzug, in dem es gilt, in Waggons Geldbeutel und Schmuck oder die große vom Sheriff bewachte Geldkassette aus der Lokomotive zu rauben. Zusätzlich gibt es noch einen Bonus für den größten Revolverhelden. Wer dabei insgesamt am erfolgreichsten ist, gewinnt das launige Spiel. Gespielt werden dabei mehrere Runden, in denen jeweils einige Zufallsereignisse geschehen und eine bestimmte Anzahl von Karten ausgespielt wird.

Wichtig ist die Wahl des Charakters. Denn die Halunken Django, Ghost, Doc, Tuco und die nicht minder ungefährlichen Damen Belle und Cheyenne haben jeweils eine besondere Fähigkeit, die sie während des Spiels einsetzen können und so den Spielablauf immer wieder neu gestalten.

Der Mechanismus, Teil I: vorprogrammierte Bewegung

Zunächst planen die Spieler ihre Aktionen für die komplette Runde. Das erinnert stark an Robo Rally. Dazu legen die Spieler reihum jeweils eine Karte offen (oder unter Umständen verdeckt, was das Spiel etwas witziger und spannender macht) auf einen gemeinsamen Stapel. Aktionen sind:

- auf das Dach oder zurück in den Waggon klettern,
- durch den Zug in den nächsten Waggon oder auf dem Dach entlanggehen,
- Beute aufheben,
- den Sheriff bewegen,
- einem Mitspieler die Faust ins Gesicht schlagen (dieser verliert ein Beutestück),
- einen Mitspieler im Nachbarwaggon oder auf dem Dach anschießen,
- drei Karten nachziehen.

Daraus ergeben sich spannende Planungsmöglichkeiten. So kann ein Spieler beispielsweise vorhaben, seine Figur zuerst in den Nachbarwaggon (zu einer anderen Figur) zu setzen, danach mit einem Hieb diese um ein Stück Beute zu erleichtern und die dabei heruntergefallene Beute anschließend aufzusammeln, um danach aufs Dach zu klettern. Das Problem ist nur, dass diese Figur möglicherweise längst nicht mehr dort steht oder der Sheriff in den Waggon kommt (und alle Figuren aufs Dach schickt), denn die Mitspieler planen ja parallel ebenfalls.

Der Mechanismus, Teil II: die Umsetzung der Planung

Also wird am Ende der Planung der Kartenstapel umgedreht, sodass die zuerst gespielte Karte oben liegt. Karte für Karte werden die Aktionen nun ausgeführt. Dabei kommt es immer wieder zu lustigen Situationen, weil die ursprünglich gedachte Aktion nicht mehr möglich ist. Ein Faustschlag, der ins Leere geht, Beute ist längst weg oder der Sheriff schickt alle Banditen aufs Dach des Zuges. Und wenn doch alles glattgeht, steht vielleicht ausgerechnet eine der Sonderfähigkeiten der sechs Zugräuber im Weg.

Wer während der Aktionsphase angeschossen wird oder dem Sheriff begegnet, der hat übrigens für den Rest des Spiels einen großen Nachteil. Er erhält eine Patronenkarte für den eigenen Nachziehstapel. Diese Karte simuliert eine Verletzung und ist spielerisch eine Niete. D. h. sie ist wertlos und blockiert nur das Nachziehen der unbedingt gewünschten eigenen Aktionskarten. Diese Simulation einer Schussverletzung ist für mich der beste Teilmechanismus von Colt Express.

Wie gut ist Colt Express?

So witzig und stimmungsvoll die Umsetzung der Idee von Colt Express ist, so sehr stören mich zwei Dinge. Zum einen ist das beeindruckende 3D-Material sehr fummelig. Der Zusammenbau der Waggons und der Lok ist noch okay, dauert aber durchaus einige Zeit. Wer aber mit dicken ungelenken Fingern ständig seine eigene Figur im Zug hin- und herschieben muss, kippt diese oder den ganzen Waggon leicht um. Filigrane und geschickte Finger haben hier Vorteile. Zum anderen ist es die Anzahl der Aktionskarten. Diese ist sehr limitiert, was zwar okay ist, da je nach Variante immer wieder neu nachgezogen werden kann, aber ich hätte mir ein paar mehr Raub- und Feuer-Karten gewünscht – oder eben eine andere Verteilung der Karten. Da jeder auf Beute angewiesen ist, fehlen immer wieder Beutekarten im richtigen Moment. Das heißt: Bei Nachziehpech muss man auf eine Aktion verzichten, um neue Karten zu ziehen, oder aber unsinnige Aktionen ausführen, die nicht weiterhelfen.

Am meisten macht Colt Express in voller Besetzung Spaß. Dann wird das Brettspiel ohne Brett zu einem witzigen Hauen und Stechen um Beute aus dem Zug, bei dem viel Chaos und Überraschungseffekte den Reiz ausmachen. Um das noch zu steigern, hätte ich mir mehr Tunnelrunden gewünscht, in denen die Aktionskarten in der Planungsphase verdeckt gelegt werden.

Am Ende überzeugt Colt Express trotz dieser Kleinigkeiten mit seiner thematischen Umsetzung. Denn - hey! – es geht ums wilde Ausrauben und Umherballern, ohne dass jemand Schaden erleidet. Hier ist der Spieler endlich mal Kind und kann dennoch planen, taktieren und am Ende dennoch auf die Nase fallen. Schön!

Michael Weber

Spieleinfos

Colt Express von Christophe Raimbault (Ludonaute/Asmodee) für 2-6 Spieler ab 10 Jahre

Das Kennerspiel des Jahres

Broom Service ist der etwas andere Bringdienst

Die Welt ist flach und weit. Und wer nicht hexen kann, der wird niemals auch nur eine Ahnung davon haben, WIE groß die Welt ist. Die meisten Bewohner unseres fernen und unbekannten Landes kennen sicher kaum mehr als die eine Burg, in der sie leben, und etwas von der Landschaft um sich herum. Der See in der direkten Nachbarschaft ist sicher auch noch einigen bekannt, aber dass gleich dahinter noch eine weitere große Burg steht, wissen die wenigsten. Das, obwohl sie sicher alle schon mal Hexen haben vorbeifliegen sehen, die ihnen etwas unbekannt erschienen. Aber so lange alles Umherfliegende friedlich bleibt, muss man sich auch nicht darum kümmern und kann seiner eigenen Tätigkeit nachgehen.

Aber schauen wir uns diese Hexen etwas genauer an, die hier ungestört durch die Lüfte reisen und so etwas wie einen Pizza-Service für zahlungskräftige Kunden auf die Beine gestellt haben. Tatsächlich: Die Welt - wir ahnten es schon - besteht eben nicht nur aus zwei Burgen und einem See sondern aus viel mehr Hinterland. Und dieses Hinterland ist bewohnt. Das Problem der vielen Bewohner des Hinterlandes indes ist, dass der ÖPNV ihre kleinen Ansiedlungen noch nicht an die Burgen angeschlossen hat und somit die Versorgung mit „ungewöhnlichen“ Gütern nicht so ganz einfach ist, während die Dinge des täglichen Lebens überall selbst produziert und angebaut werden können. Also sind sie auf Hilfe der fliegenden Hexen des Broom Services angewiesen. Diese liefern zwar nur magische Tränke, aber genau das ist es, was man fernab von den zwei Burgen benötigt.

Worum geht es beim Brettspiel Broom Service?

Und schon sind wir mitten im Spiel. Unsere Hexen liefern also quer durch das Land die erforderlichen Tränke an die Magier, die sich in ihren Türmchen verteilt über das gesamte Land niedergelassen haben. Hierbei ist es sicherlich verständlich, dass die Bewohner der Türme ganz unterschiedlich für ihre Lieferungen bezahlen, denn nicht nur die Ware will bezahlt werden, sondern auch der Weg. Wer weiter weg wohnt von den zwei Burgen, muss somit tiefer in die Tasche greifen. Die Magier bezahlen ihre Ware hierbei mit Siegpunkten und Zauberstäben - beides Gegenwerte, die Hexen gerne annehmen.

Damit der Broom Service an die Magier in ihren Türmen funktioniert, müssen die Hexen ab und zu Kontakt zu Sammlern aufnehmen. Diese sammeln Zutaten wie Früchte, Kräuter und Wurzeln, die unsere Hexen benötigen, um ihre Tränke zu brauen. Außerdem muss sich auch ab und zu der Dienste einer Wetterfee bedient werden, denn manchmal sind die Wege durch das Land von Regenwolken versperrt.

Sieben Runden, je vier von zehn Aktionen

Im Spiel von Andreas Pelikan und Alexander Pfister haben die Spieler das Ziel, über sieben Runden besagte Türme zu beliefern und Siegpunkte zu ergattern. Zwischendurch hexen sie noch Wolken weg, was auch ein wenig Siegpunkte einbringt. Effektiv besteht jede Runde aus bis zu vier Aktionen pro Spieler, die jeder zu Rundenbeginn geheim aus zehn möglichen Aktionen auswählt. Hierbei hat er die Wahl zwischen vier Hexen, die in die vier unterschiedlichen Gebieten fliegen können (und evtl. Tränke liefern), zwei Druiden, die in je zwei verschiedenen Gebieten Tränke zustellen können, drei Sammlern und der Wetterfee.

Alle Karten sind gleich aufgebaut und haben eine kleine und eine große Aktion. Die kleine Aktion darf jeder sofort ausführen, wenn er am Zug ist. Die große Aktion kann jeweils nur ein Spieler je Runde durchführen: der letzte Spieler mit dieser gewählten Aktion.

Wenn du denkst, ich denke, dann denkst du nur ...

Bei der Wahl der Karten ist es somit bei Broom Service wichtig, möglichst solche Karten auszusuchen, die kein anderer Spieler wählt, denn dann kann man die große Aktion einer Karte sicher ausführen. Aber auch eine kleine Aktion, die die gewünschten Effekte bringt, kann manchmal Ziel des Spielers sein - es muss nicht immer die große Aktion werden. Um zu wissen, was zu wählen ist, kann sich jeder den Spielplan sowie die Tränke und Zauberstäbe der Mitspieler anschauen und versuchen, Rückschlüsse zu ziehen. Hier kann jeder viel überlegen, auch wenn es oftmals heißen wird: „Wenn er denkt, was ich über ihn denke, wird er dann trotzdem das tun, was ich denke, oder wird er umschwenken?“

Nach dem Grundspiel locken die Varianten

Damit Broom Service aber nicht so einfach bleibt, sind diverse kleine und große Ergänzungen gleich mit dabei. Neue, dunkle Wolken und Bergplättchen bieten zusätzliche Siegpunktemöglichkeiten. Dazu kommen noch ein paar Wald-Plättchen, Hügelplättchen sowie eine weitere Spielplanseite mit anderer Landschaftsstruktur und viel mehr unüberfliegbarem Wasser.

Broom Service ist ein Lieferdienst mit Qualität

Mir hat Broom Service gut gefallen, entweder die Mitspieler mit einem Ich-denke-dass-du-denkst abzuschätzen oder das Machst-du-dies-dann-mache-ich-das-Spiel zu versuchen. Hierbei hilft es, wenn man die Mitspieler gut einschätzen oder den Spielplan und die Ressourcen der Mitspieler entsprechend gut lesen kann. Doch auch das ist nur die halbe Miete, denn nicht immer verhalten sich die Mitspieler so, wie man es erwartet. Schon gar nicht spielen sie aber die Karten in der von mir präferierten Reihenfolge. Aber auch das hätte ich mir ja denken können ...

Versuche ich, zu vorsichtig zu sein und oft mit den „feigen“ Aktionen ungefährdet zum Zug zu kommen, komme ich kaum auf einen grünen Zweig. Verfolge ich hingegen meinen Plan konstant und blauäugig, da ich erstklassig im Einschätzen meiner Mitspieler bin, sind die „mutigen“ Aktionen genau das Richtige für mich, bringen sie mich doch viel schneller meinen Siegpunkten näher. Einen groben Plan zu haben, was man ungefähr machen möchte, ist sicher eine gute Idee (strategisch planen sagen einige auch dazu), aber um auf die unerwarteten Karten der Mitspieler zu reagieren, sollte man schon spontan reagieren können (was einige taktisches Vorgehen nennen). Summa Summarum haben wir es bei Broom Service mit einem ausgesprochen interaktiven Spiel zu tun, bei dem jeder quasi jederzeit am Zug ist und auch jederzeit die eine Entscheidung treffen muss.

Das alles setzt die Eingangshürde von Broom Service angenehm weit unten an, sodass man in der Rubrik „Familienspiel“ ausgesprochen gut aufgehoben ist. Da darf auch die erste Runde noch etwas holprig sein, kommt das genaue Wissen über die Abläufe im Spiel doch relativ schnell. Dadurch, dass zudem jeder Spieler bei jeder Karte gefragt ist, gibt es quasi keine Wartezeiten. Broom Service ist ein einfaches Spiel mit leichtem Zugang, das durch viele Variationsmöglichkeiten nicht nur für Familien ein guter Griff ist, sondern auch für den etwas häufiger Spielenden, der in nur einem Spiel Abwechslung finden möchte.

Carsten Wesel

Ausgezeichnet

Broom Service
von Andreas Pelikan/ Alexander Pfister (alea/Ravensburger) für 2-5 Spieler ab 10 Jahren ist Kennerspiel des Jahres 2015!

Das Kinderspiel des Jahres
Spinderella hat Anziehungskraft

W-A-S F-Ü-R E-I-N S-P-I-E-L! Spinderella ist nicht ohne Grund Kinderspiel des Jahres 2015. Dieses optisch und haptisch schöne Gesellschaftsspiel überzeugt auf ganzer Linie.

Darum geht es

Im Wald haben kleine Ameisen einen Haufen Beeren gefunden. Diesen möchten sie erreichen, um sich daran eifrig zu laben. Wer als Erster seine drei Ameisen zum Ziel bringt, gewinnt das Spiel.

Aber, aber! So einfach ist es dann doch nicht. Denn auf dem Weg dorthin treibt Spinderella ihren Schabernack. Die fiese Spinne seilt sich von den Blättern ab und will die Ameisen ärgern, indem sie diese gefangen nimmt und auf das Startfeld zurückbringt. Dabei erhält sie Unterstützung von ihren beiden kleinen Brüdern Roberto und Klaus. Kleine Anmerkung an dieser Stelle. Die beiden heißen wie der Spieleerfinder und der Gründer vom Zoch Verlag – das spricht für viel Witz.

Die Technik

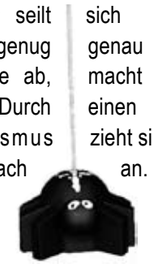
Dieses Thema ist eingebettet in einen wunderschönen und äußerst überzeugenden Mechanismus. Denn ein dreidimensionaler Aufbau simuliert das Waldstück. Während unten die Ameisen einfach durch den Wald laufen, ist die Spinnentechnik geradezu genial. Spinderella seilt sich nämlich förmlich vom Blätterdach ab. Das gelingt über zwei Rollen. Das Seil verlängert und verkürzt sich, indem die beiden Spinnenbrüder Roberto und Klaus sich oben auf dem Blätterdach bewegen. Entfernen sie sich voneinander, strafft sich das Spinnenseil und Spinderella klettert so unter dem Dach nach oben. Rücken beide näher zusammen, seilt sich die Spinne unter dem Dach ab.

Drei Würfel

Spielerisch funktioniert das ganz überraschend einfach. Die Kinder würfeln abwechselnd alle drei Würfel. Ein Würfel gibt an, welchen Zug sie ausführen dürfen, die anderen beiden die Zugweite. Entscheidend ist der grüne Würfel. Dieser zeigt eins von drei Symbolen: Spinne, Blatt und Ameise.

Würfelt ein Spieler eine Ameise, läuft diese entsprechend der Würfelzahl auf dem braunen Würfel durch den Wald. Dabei darf sie auf andere aufspringen. Das hat Vorteile, denn läuft eine der unteren Ameisen weiter, trägt diese die oberen mit. Es hat aber auch einen Nachteil: Wer oben sitzt, setzt sich der Gefahr eines Angriffs durch Spinderella aus.

Würfelt ein Spieler ein Spinnensymbol, versetzt er entsprechend der Würfelzahl die Spinnen auf dem Dach, wobei er die Würfelzahl des schwarzen Spinnenwürfels aufteilen darf. Der Spinnenwürfel bringt das Salz in die Suppe. Denn seilt sich Spinderella weit genug über einer Ameise ab, macht es „klock“. Durch einen Magnetmechanismus zieht sie die Ameise einfach an. Diese ist dann gefangen und wird auf das Startfeld zurückgesetzt.



Würfelt ein Spieler ein Blatt, kommt die Borke ins Spiel. Diese darf er auf eine oder zwei übereinanderstehenden Ameisen stülpen. Damit sind diese geschützt. Dumm nur, dass sie so auch nicht laufen dürfen. So hat auch die Borke Nachteile, die manchen Kindern erst später klar werden. Übrigens kann die Borke von anderen Ameisen auch ganz normal beklettert werden. Diese sind dann nicht geschützt. Nach dem Versetzen der Borke muss der Spieler noch eine Ameise oder die Spinnen bewegen.

Wunderbares Spielevergnügen

Spinderella begeistert. Hier greifen Material, einfache Spielregeln, innovative Spielideen und der tolle Magnetmechanismus sowie das faszinierende Spinnenseil ineinander. So einfach es auf dem Waldboden zugeht, so taktisch können die Kinder mit den Spinnen agieren. Das schafft eine Mischung, die Kinder und Erwachsene in den Bann zieht. Ein Top-Spiel, das nur eine Top-Bewertung zulässt.

Spieleinfos

Spinderella
von Roberto Fraga
(Zoch Verlag)
2-4 Spieler ab 6 Jahre

Spinderella ist Kinderspiel des Jahres 2015

Am 08.06.2015 hat die Jury Kinderspiel des Jahres Spinderella zum diesjährigen Preisträger gekürt. Damit gaben die Experten dem Spiel den Vorzug gegenüber den ebenfalls für den Preis nominierten Push a Monster von Wolfgang Dirscherl und Manfred Reindl (Queen Games) und Schatz-Rabatz von Karin Hetling (Noris Spiele).

Die Jury begründet ihre Prämierung: *„Autor Roberto Fraga gewinnt dem klassischen Laufspiel eine neue Ebene ab. Die lauernde Spinne direkt über dem Ameisentreck sorgt für ein permanentes Kribbeln. Ärgere ich mit ihr die Mitspieler? Oder bringe ich meine Ameisen ins sichere Ziel? Diesem packenden Spielprinzip ordnet sich das tolle Material jederzeit unter.“*

Autor Roberto Fraga sagte bei der Preisverleihung: *„Ich habe 14 Jahre auf diesen Erfolg hingearbeitet und freue mich sehr. Für mich ist das Kinderspiel des Jahres die bedeutendste Auszeichnung der Welt.“*

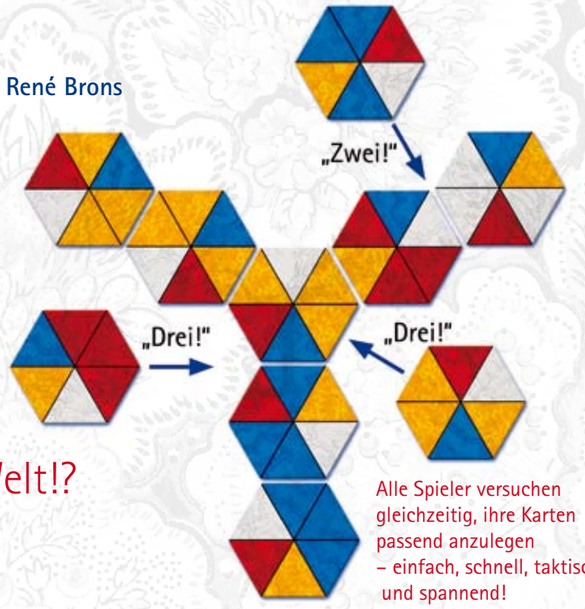
Der Verlag äußerte sich ebenfalls erfreut und erklärte, dass eine so tolle Spielidee nur selten eingereicht wird. Entsprechend habe man diese Spielidee unbedingt umsetzen wollen und mit dem Autor zusammen den ersten Prototypen so weit abgerundet, dass dieses Kinderspiel dabei herausgekommen ist.

Zoch gewinnt nach 2011 (Da ist der Wurm drin) zum zweiten Mal die begehrte „blaue Pöppel-Trophäe“, für Autor Roberto Fraga ist es die erste Auszeichnung dieser Art.

Anzeige

Hexx & Hopp

Autor: René Brons



Alle Spieler versuchen gleichzeitig, ihre Karten passend anzulegen – einfach, schnell, taktisch und spannend!

Das schnellste Anlegespiel der Welt!?

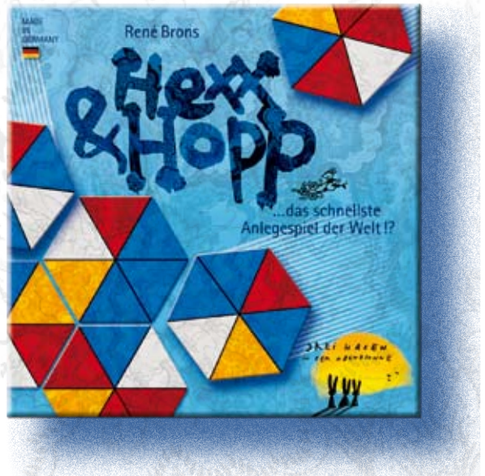
PRESSESTIMMEN

„... Es geht also um Sechsecke und Schnelligkeit beim Anlegespiel von Autor René Brons. Umd weil es ziemlich unsinnig wäre, ein in jeder Beziehung kompaktes Spiel mit einer Regellitanei auszustatten, ist **Hexx & Hopp** auch so rasant erklärt wie es sich spielt. ... **Hexx & Hopp** ist hitzig und aufregend, weil alle Köpfe gleichzeitig rauchen, jeder fieberhaft überlegt, wo denn nun das verflixte eigene Kärtchen passt. ... Gewonnen hat, wer als Erster seine Kärtchen verbaut hat, die anderen notieren die Zahl der Unverbaubaren als Minuspunkte ..." *Michael Ludwig, Badische Neueste Nachrichten, 30.05.2015*

„... Es ist so, dass das kein meditatives Spiel ist – es geht gleichzeitig, bis zu fünf Spieler können mitmachen!
...Jetzt hab ich hier DREI! Wenn ich drei Seiten anschließe, dann darf ich zwei Karten an beliebige Spieler verteilen. Kann ich vier Seiten anschließen, darf ich vier Karten verteilen. Wenn ich es schaffe, fünf Seiten anzuschließen, darf ich sechs Karten verteilen ... Wunderbarer Spielspaß ..." *Bernhard Löhlein, Die Spielwiese – Erlebnisradio für Jung und Alt, 29.03.2015*

„... Zu Beginn eines Spieleabends jedoch erfüllt es den selben Zweck wie das Aufwärmen eines Sportlers vor dem Wettkampf, es macht fit für das, was folgt. Da ist dann der Denkapparat schon mal „vorgewärmt".
Daher lautet unser abschließendes Urteil zu Hexx & Hopp: Klein aber oho, spielenswert! ..." *Oliver Sack, Spielevater, 2015*

Es entsteht ein vierfarbiges Mosaik, das wunderschön aussieht, wenn alle Spieler regelgerecht angelegt haben. Auch alleine kann man spielen und versuchen, mit allen 72 Kärtchen eine bunte Fläche zu legen.



Hexx & Hopp – ein blitzschnelles Anlegespiel für 2 - 5 Spieler.

VERLAG
Drei Hasen in der Abendsonne GmbH
Mühlenstraße 10 • 91486 Uehlfeld
www.hasehasehase.de
mail: verlag@hasehasehase.de
tel: 09163-99990

Der perfekte Spieleabend

7 Tipps für mehr Wohlfühlatmosphäre

Nein, um Himmels Willen! Sie müssen nicht perfekt sein. Schon gar nicht, wenn es um den Spieleabend geht. Die Überschrift täuscht. Gerade beim Spielen sind viele Menschen entspannt und verzeihen Fehler. Aber dennoch: Mit der richtigen Vorbereitung können Sie dazu beitragen, eine gewisse Wohlfühlatmosphäre zu schaffen. In der fällt dann sogar Verlierern das Ende des Spiels leichter. Keine Angst: Es ist nicht aufwendig.

Tipp 1: Laden Sie die richtigen Leute ein

Okay, dieser Tipp klingt selbstverständlich, denn schließlich möchten Sie den Abend ja mit netten Menschen verbringen. Aber sind Sie wirklich sicher, dass Sie auch die richtigen Menschen *für Gesellschaftsspiele* ausgewählt haben? Ja? Denn nichts ist schlimmer als ein Dauergrübler, der seine Züge bis ins Kleinste durchkalkuliert. Oder ein schlechter Verlierer, der am Ende am liebsten das Brett vom Tisch fegen möchte. Oder ein schlechter Gewinner, der sich im Erfolg seines Sieges am liebsten huldigen lassen möchte. Oder der typische Nörgler, dem sowieso kein Spiel recht ist. Also: Entscheiden Sie klug. Laden Sie entspannte Menschen ein, die wirklich Lust aufs Spielen haben. Am Besten die, die sich eh gut verstehen.

Tipp 2: Wählen Sie die geeigneten Spiele aus

Auch dieser Tipp klingt logisch, aber schon weniger selbstverständlich. Wenn Sie sehr kommunikative Gäste einplanen, sind vielleicht Partyspiele oder Quizspiele richtig. Sind Kinder dabei, achten Sie unbedingt auf eine geeignete Altersempfehlung. Auch bei der Spieleart können Sie viel Anerkennung gewinnen. Neulinge bevorzugen ganz leichte Spiele, etwas erfahreneren Spielern können Sie auch mal ein Spiel mit mehr Tiefgang vorsetzen. Ganz wichtig: Wählen Sie besonders bei Neulingen lieber mehrere Spiele mit sehr kurzer Dauer aus. Das schafft Luft für das Zwischendurch und strapaziert nicht zu sehr.

Tipp 3: Unbedingt vorher die Spielanleitung lesen

Es gibt nichts Schlimmeres als einen Gastgeber, der sein Spiel nicht erklären kann. Klar, Sie können gemeinsam die Spielanleitung lesen, aber das ist unschön und hält auf. Lesen Sie diese unbedingt vorher. Am besten bauen Sie sich das Spiel dazu auf und spielen ein paar virtuelle Züge. Dann verstehen Sie die Regeln besser und können diese noch besser erklären. Und keine Angst: Wenn Sie etwas falsch erklären, bleibt das meist unbemerkt. Unter uns: Am Ende ist es nur wichtig, dass alle nach den gleichen Regeln spielen.

Tipp 4: Das Zwischendurch

Überfordern Sie Ihre Gäste nicht. Das heißt, nicht nur kurze, leichte Spiele für Neulinge, sondern auch Pausen. Planen Sie zwischen den Partien eine kurze Pause ein. Reichen Sie neue Getränke, einen Snack oder sprechen Sie über das Wetter. Ihnen wird etwas einfallen. Aber lassen Sie Ihre Gäste durchschnaufen, nachdem diese ein packendes Spielende erlebt haben.

Tipp 5: Essen und Trinken, aber ...

Natürlich sollen Ihre Gäste ein Getränk und eine Leckerei bekommen. Hier kommt es auf Ihre Gäste und Sie an. Ein Spieleabend nach 19:00 Uhr? Dann klären Sie vorher, ob es einen abendlichen Snack gibt. Sonst kommt jemand sehr hungrig oder gerade eben satt bei Ihnen an. Wichtig: Reichen Sie das Essen vor dem Spielen oder zwischendurch. Während des Spielens sollten allenfalls Knabbersachen und ein Glas am Spieltisch geduldet sein. Zu groß ist die Gefahr, dass Ihr Lieblingsspiel leidet.

Tipp 6: Musik? Nein! Oder doch!?

Musikalische Untermalung ist erlaubt. Aber diese sollte extrem zurückhaltend sein. Gerade bei taktischen Spielen stören sich Ihre Gäste sonst daran. Wenn Sie Ihre Gäste kennen, wissen Sie das einzuschätzen. Für neue Spielrunden empfehle ich, die Musik auszulassen.

Tipp 7: Seien Sie charmant und flexibel

„Natürlich!" werden Sie nun sagen. Aber sind Sie auch charmant, wenn es nicht so läuft, wie Sie sich das vorgestellt haben? Wenn doch ein Spieleverweigerer oder Nörgler dabei ist? Wissen Sie was? Dann seien Sie flexibel. Legen Sie Ihre Spiele zur Seite, halten Sie Smalltalk und laden Sie beim nächsten Mal einfach nettere Leute ein. Keinesfalls sollten Sie Ihre Gäste aber zu bestimmten Spielen nötigen. Zur Not holen Sie einfach ein klassisches Kartendeck heraus und spielen Mau-Mau, Skat oder Doppelkopf. Auch das kann in der richtigen Runde viel Spaß machen.

Michael Weber

Rücke vor bis Schlossallee

Monopoly feiert 80. Geburtstag

Irgendwie denke ich die ganze Zeit an jene Textzeile aus Herbert Grönemeyers Mambo: „Ich dreh' nun schon seit Stunden hier so meine Runden …“ Ich habe aufgehört zu zählen, wie oft ich schon am Rathausplatz vorbeigekommen bin, die letzten Male mit zusammengekniffenen Augen hoffend, dass das Glück mir weiterhin hold bleibt und mich an ihm vorbeischleppt. Das Hotel dort gehört zu den teuersten der Region; nur die in der Parkstraße und Schlossallee toppen das noch. Aber da will ja eh keiner hin.

Raffzahn und Pleitegeier sitzen bei Monopoly an einem Tisch

Der Raffzahn, dem die Häuserzeile hier im „Grünen“ gehört, besitzt außerdem noch zig andere Straßenzüge und Häuser im Viertel. Und jedes Mal, wenn ich daran vorbeikomme, werde ich zur Kasse gebeten. Drecksack! Und wie er sich jedes Mal mit herablassender Genugtuung freut. Irgendwann stopfe ich ihm ... Naja. Besser nicht. Ab und an zahlt er mir ja auch dafür, dass er in meinem besten Hotel nächtigt. Nicht ganz so protzig wie das am Rathausplatz, aber immerhin mitten im Schriftsteller-Viertel und nicht weit von Oper und Theater. Aber er greift mir dauernd die Kundschaft ab, und wenn die mal bei mir ist, ist nichts mehr da, was man denen aus der Tasche ziehen könnte. Wenn das so weitergeht, geht die Kundschaft bald ganz flöten und ich kann meine Hotels dicht machen.

Die ersten „Kunden“ haben schon vor zwei Stunden Privatinsolvenz angemeldet. Seitdem ist der Geldzufluss deutlich abgeebbt.

Dafür habe ich vom letzten, der bei mir auf Pump wohnen wollte, ein Haus „geerbt“. Auch ok. Es trägt sich. Wenn ich jetzt noch um die Einkommenssteuer herum komme, die mir schon so einige Male mein Einkommen zerballert hat, komme ich ganz gut über die (nächste) Runde(n).

Der Klassiker feiert runden Geburtstag

Am 19. März 2015 war offizieller 80. Geburtstag von Monopoly! Zwar wurde das Spiel in seiner Urform schon früher entwickelt, aber am 19. März 1935 hatte Parker die Rechte gekauft und eine unvergleichliche Karriere des gnadenlosen Kapitalistenspiels gestartet. Millionen von Spielen, Billionen gedruckter Geldscheine, Milliarden von Häusern und Hotels wurden in weit über 100 Länder verkauft und werden es noch in atemberaubender Stückzahl.

Monopoly eint spielbegeisterte Familien genauso wie es Hobbyspieler und Gelegenheitsspieler entzweit. Von herrlich gemein bis unausstehlich glücksabhängig ist alles dabei. Kaum ein Spiel hat so viel kuriose Rekorde und absurde Fan-Action bewirkt: Ob im Weltraum oder unter Wasser, im Kopfstand oder nur sitzend im Marathonspiel – Monopoly hat alles schon mitgemacht. Jüngste Verrücktheit: Ein Monopoly mit Echtgeld zum Preis von 20.590 EUR!

Ob man es mag oder nicht: Monopoly ist heute mit seinen unzähligen Varianten noch so lebendig wie zu seiner Geburt. Und das Alter merkt man ihm auch deshalb nicht an.

Axel Bungart

Komplizierte Spielregeln?

Auf den richtigen Zeitpunkt kommt es an

Spielregeln von heute sind viel zu kompliziert. Um die zu verstehen, braucht man doch inzwischen Abitur!? Zugegeben, es gibt Spielregeln, die sind eng beschrieben und erreichen schnell 16 oder 24 Seiten. Wer sich diesem Martyrium unterworfen hat, der muss – noch nicht ganz regelfest - noch ein Weiteres über sich ergehen lassen: Das Ganze auch noch den nörgelnden Mitspielern zu erklären. Aber: Stopp!

Um solche Spiele geht es hier nicht. Die Spielefans, die sich wie oben über zu lange und komplizierte Spielregeln beschweren, lassen nur komplexe und abendfüllende Spiele auf den Tisch. Daher sind solche Motzereien gut nachvollziehbar. Komplexes braucht eben oft auch längere Erklärungen. Hier geht es um etwas anderes. Etwas, was erstaunlicherweise aber ähnlich abläuft. Doch es beschweren sich auch Eltern, die Spielanleitungen für Kinderspiele lesen. Selbst solche vermeintlich einfachen Kinderspielregeln sind überraschenderweise häufig eine ganz große Hürde für Erwachsene. Von einfachen Familienspielen ganz zu schweigen. Woran liegt das? Solche Anleitungen sind wenige Seiten lang und mit ausführlichen Beispielen erläutert. Alles ganz einfach, oder?

In der Tat: Alles ganz einfach. Nur, was nutzt es, wenn die Eltern diese Spielanleitung im Beisein der schon wartenden Kinder oder Mitspieler einfach mal eben kurz querlesen wollen? Das kann doch nicht funktionieren! Wenn das Gesellschaftsspiel dann nicht funktioniert, ist das Spiel angeblich einfach doof. Oder die Anleitung viel zu schwer zu verstehen. Aber eigentlich wollen genau diese Erwachsenen in diesem Moment auch gar nicht wissen, wie sie das jeweilige Spiel richtig spielen. Weil Spiele ja generell viel zu kompliziert und öde sind. Haben sie mit dieser einen Anleitung ja gerade eben wieder erlebt …

Wenn dann noch jemand auftaucht und die Anleitung „richtig“ erklären möchte und kann, ist dieser im Übrigen häufig nur ein kleiner Klugscheißer. Ein Besserwisser. Auch das ist kein Wunder. Denn Statements wie „Ist doch eigentlich einfach“ tragen bei den regelunwilligen Erwachsenen nicht gerade zu Begeisterung bei. Am Ende ist nicht nur das Spiel doof, sondern auch noch derjenige, der die Spielregel kurz und korrekt erklären kann.

Ist das ein Problem von heute? Kann keiner mehr lesen? Früher wurde doch einfach losgespielt, oder? Klar, Mensch ärgere dich nicht war als Spiel erste und oft einzige Wahl. Regeln? Wozu? Kannte und kennt doch jeder. Das Gesellschaftsspiel Malefiz (Barricade) war damals schon großes Kino. Und selbst bei Monopoly wusste jeder, was zu tun ist. Und Kinderspiele? Das waren doch selbsterklärende Spiele. Ein Brunnen und ein paar Plastikfrösche reichten schon, damit die kindliche Fantasie eigene Spielregeln macht. Den Kindern erklären, wie dieses Spiel richtig gespielt wird? Wozu? Solange Kinder sich selbst beschäftigen, war die Welt in Ordnung. Das ist der Punkt: Man(n) war geschafft von der Arbeit und brauchte selbstverständlich seinen Feierabend. Das gilt auch heute noch.

Es hat also nichts mit Dummheit oder Unverständnis von Spielen zu tun, auch nicht unbedingt, dass moderne Gesellschaftsspiele über ein bloßes Würfel-Setzen-Prinzip hinausgehen. Es geht um den richtigen Zeitpunkt. Es gibt heute Kinder, die wollen sich in der Regel (kleines Wortspiel) nicht mehr selbst beschäftigen. Die Eltern von heute können sich dagegen schlecht auf ihren Feierabend berufen und nichts mehr mit ihren Kindern spielen. Selbst eine sporadisch einberufene Spielerunde für Erwachsene würde ähnliche Probleme schaffen. Denn die Aufnahmefähigkeit ist am Nachmittag bei Erwachsenen stark begrenzt. Der Beruf stresst, es sind noch Dinge zu erledigen und am liebsten würden sie sich nur noch vor den TV setzen. Wenn jetzt schnell eine Spielanleitung zu lesen ist, macht der Kopf dicht.

Besser ist es, Zeit an einem Samstag oder Sonntag nach dem Frühstück zu nutzen, um mit seinen Kindern zu spielen oder den nächsten Spieleabend vorzubereiten. Denn ausgeruht bei einem Kaffee versteht man bestimmt auch die wenigen Seiten einer Kinderspielregel dann wieder ganz leicht. Es hat sich übrigens bewährt, die Anleitung zu lesen, bevor die Kinder oder Mitspieler sich an den Tisch setzen und das Spiel ausgepackt wird …

Frank Riemenschneider

Nie wieder Spielregeln lesen?!
Thomas Zumbühl (Ravensburger) über SmartPLAY

Thomas Zumbühl ist als Internationaler Produktmanager Kleinkind-Vorschule/Spiele bei Ravensburger für das komplette Spielesegment verantwortlich. Der Familienvater, selbst leidenschaftlicher Spieler, erklärt die neue Brettspielreihe smartPLAY von Ravensburger.

Herr Zumbühl, was versteckt sich hinter dem Begriff smartPLAY?
„Eine Verbindung von haptischem Spielematerial mit dem Smartphone. Im Stativ eingespannt erkennt die Kamera des Smartphones jeden Spielzug, wertet ihn aus und reagiert auf die Aktion, die der Spieler gemacht hat. Es handelt sich also um eine App, die auf die Züge der Spieler reagiert. Sie ziehen zum Beispiel von A nach B, die Kamera erkennt das und deshalb passiert dieses und jenes. Wären Sie von A nach C gezogen, wäre etwas anderes passiert. Das ist kein Gimmick sondern eine sehr organische Verbindung von Smartphone und haptischem Material.“

Bietet das System Ihrer Meinung nach noch weitere Vorteile?
„Das Ganze ist eine Art Spielleiter, der bei Aktionen hilft und darüber hinaus auch noch die Spielregeln erklärt. Das Grundproblem, dass einige Verbraucher eine Antipathie gegen Spielregeln pflegen, wird so eliminiert, weil die App erklärt, wie das Spiel geht.“

Also kann man das Spiel spielen, ohne etwas zu lesen?
„Ja, obwohl wir natürlich auch weiterhin gedruckte Spielregeln beilegen. Es gibt aber auch ein Tutorial, das animiert durchs ganze Spiel führt. So kann man das Spiel wunderbar kennen und erleben lernen. Weil viele Leute ungern Spielregeln lesen, ist es für Spiele oft schwierig, sich am Markt durchzusetzen. Das Problem taucht jetzt nicht mehr auf und die App erklärt Ihnen, wie es geht. In einigen Spielen kann die App auch skalieren. Im Quizspiel Yes or Know bekommt der Sohn andere Fragen gestellt als der Papa. Darüber hinaus lässt sich auch die Spieldauer anpassen.“

Und das funktioniert mit allen Smartphones?
„Es funktioniert für etwa 80 Prozent der iOS- und Android-Geräte. Die passenden Apps kann man problemlos und kostenlos in den jeweiligen Stores herunterladen.“

In dem Bereich Verschmelzung von Digitalem und Apps mit Brettspielen sind Sie Marktführer?
„Das soll nicht arrogant klingen, aber wir haben schon einige Pionierarbeit geleistet. 2008 war es die Kombination von Brettspiel und Elektronik im Spiel Wer war’s?. 2012 haben wir mit Schnappt Hubi das zweite Kinderspiel des Jahres gewonnen und im Jahr 2013 war Kakerlakak die erfolgreichste Neueinführung im gesamten Spielemarkt in Deutschland.“

Dann werden Brettspiele mit digitalen Elementen auch der Fokus Ihres Hauses in den kommenden Jahren sein?
„Wir glauben schon, dass die Reise in diese Richtung geht. Brettspiele werden auf diese Weise aufgeladen und werden, dank der Elektronik, für die ganze Familie interessant. Das gilt natürlich auch für die smartPLAY-Spiele und die Integration von Smartphones, oder wie bei Scotland Yard Master für die Nutzung eines Tablets. Wir treffen in diesem Bereich mit Innovationen auch ganz eindeutig die Marktakzeptanz. Daneben wollen wir aber auch weiterhin gute haptische Gesellschaftsspiele machen.“

Warum benötigen wir eigentlich noch klassische Gesellschaftsspiele, ob nun mit oder ohne digitalen Elementen?
„Haptische Brettspiele wird es immer geben. Um die Zukunft ist mir nicht bange. Nur bei solchen Spielen können Sie die Emotionen der Mitspieler live erleben, das schafft kein Computerspiel, keine App alleine. Das schaffen Sie nur, wenn Sie an den Tisch kommen und auch mal sehen, wie sich die Mitspieler ärgern.“

Spielen Sie privat eigentlich auch? Und wenn ja, was?
„Klar spiele ich auch selbst, sonst könnte ich meinen Job gar nicht machen. Was ich spiele, kommt natürlich darauf an, mit wem ich spiele. Mein Sohn ist sechs Jahre alt, mit ihm sind es also Kinderspiele am Rand zu den Familienspielen, ganz oft Kakerlakak oder Schnappt Hubi. Mein Geheimtipp mit Freunden ist übrigens Kuhhandel, weil Sie Ihre Mitspieler, böse ausgedrückt, ärgern können, bis der Arzt kommt. Oder positiv gesagt: Das gesamte Spiel ist voller Emotionen.“

Hendrik Breuer

Kampf um die Vorherrschaft
Das Gegeneinander bei Royals

Beim Brettspiel Royals von Peter Hawes übernehmen die Spieler die Rolle der großen europäischen Adelshäuser des 17. Jahrhunderts und kämpfen gegeneinander um die Vormachtstellung in Europa. Mithilfe von Siegpunkten, welche die Spieler über drei Epochen erlangen können, wird der Sieger ermittelt.

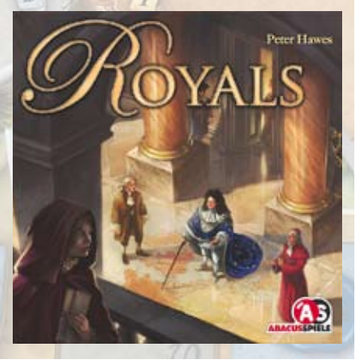
Karten ziehen oder Karten ausspielen und dabei eine freie Stadt besetzen oder eine bereits besetzte Stadt übernehmen – das ist einfach und macht Spaß. Dabei erzielen die Spieler Siegpunkte, erringen Titel, und konkurrieren. Nach drei Epochen ist Schluss. Wer die meisten Siegpunkten erzielen konnte, hat nun die Herrschaft in Europa errungen und das Spiel gewonnen.

Bei Royals handelt es sich um ein gelungenes Strategiespiel, welches auch aufgrund der kurz gehaltenen und leicht verständlichen Spielanleitung schnell erlernbar und sehr gut spielbar ist. Durch taktischen Karteneinsatz kann man sich viele Siegpunkte sichern. Andererseits ist es auch möglich, seine Mitspieler so richtig schön zu ärgern und ihnen sicher geglaubte Siegpunkte zu vermasseln.

Allerdings ist Royals zwar bereits ab zwei Spielern spielbar, doch dann spielt man meist aneinander vorbei. Denn gerade die Konkurrenz und der Positionskampf machen den Reiz von Royals aus.

Armando Schmidt

Royals
von Peter Hawes (Abacusspiele)
für 2-5 Spieler ab 8 Jahre



Die „Kleinigkeit“ auf der Schachtel

Schon gewusst: Spiele haben Autoren!

Sie hören Die Zauberflöte von Sony? Sie lesen Herr der Ringe von KlettCotta? Sie spielen Siedler von Catan von Kosmos? Bei Büchern und Musik ist jedem klar: Dahinter steckt ein Autor oder Komponist bzw. Songwriter. Und bei Spielen? Ebenso.

Es gibt Menschen, die Ideen haben, daraus Spiele entwickeln, diese testen und daran feilen, Regelelemente verwerfen, Wertungen berechnen und optimieren, den thematischen Rahmen ausarbeiten, mit dem Spiel eine Geschichte erzählen.

Stellen Sie sich vor, Sie wären so ein Spieleautor. Sie haben an Ihrem „Baby“ gearbeitet – endlich können Sie Ihr Werk an die Öffentlichkeit bringen. Der Weg dahin führt meist über einen Verlag – falls Sie Ihr Spiel nicht selbst produzieren möchten. Auch der Verlag arbeitet an Ihrem Spiel … klassische Lektorats- bzw. Redaktionsarbeit. Er beauftragt einen Grafiker, macht sich Gedanken zur Vermarktung und über die Produktionskosten. Auch am Spielmechanismus, am Thema werden oft noch Veränderungen vorgenommen, die Spielregel sprachlich optimiert.

Dabei wären Sie gerne involviert, oder? Ein solches Miteinander ist aber leider nicht immer selbstverständlich. Auch dass der Name des Autors klar und deutlich auf der Schachtel zu lesen ist, war lange keine Selbstverständlichkeit. Und in der Werbung oder bei Presserezensionen fehlt der Autorenname meist heute noch.

Wie bei vielen anderen Urhebern von kulturellen Werken gibt es auch einen Interessenverband der Spieleautoren – die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ). Sie kümmert sich darum, dass Spieleautoren als Schöpfer und Experten für ihr eigenes Spiel wahrgenommen werden: als Urheber ihrer Werke, nicht als Lieferanten von Ideen.

Die SAZ hat weltweit über 400 Mitglieder. Mitglied kann jeder Spieleautor bzw. jede Spieleautorin werden – unabhängig davon, ob er oder sie bereits ein Spiel publiziert hat oder ob es bisher nur als Prototyp vorliegt. Darüber hinaus kann jeder, der die Ziele der SAZ unterstützt, Fördermitglied werden.

Mitglied zu werden lohnt sich! Eine starke Gemeinschaft und Interessenvertretung hat gegenüber den in- und ausländischen Verlagen mehr Gewicht. Hilfestellung bei Vertrags- und Urheberrechtsproblemen, Informationsschriften zu speziellen Themen (SAZ-Zeichen), regelmäßige Infos via Website und Newsletter sowie der kostenlose Zugriff auf das österreichische Spielemagazin WIN, eine kostenlose Eintrittskarte zur Spielwarenmesse in Nürnberg, Weiterbildungsgutscheine und der laufende Austausch mit Kollegen sind nur einige der guten Gründe für eine Mitgliedschaft.

Übrigens: Die Zauberflöte hat W. A. Mozart komponiert, Herr der Ringe wurde von J.R.R. Tolkien geschrieben und der Autor von Die Siedler von Catan heißt Klaus Teuber.

Tipp: Wenn Ihnen ein Spiel gefallen hat, suchen Sie doch mal im Internet nach weiteren Spielen des Autors oder der Autorin.

Links zum Thema

- Webseite der SAZ (Spieleautorenzunft)
- Artikelserie: Schutz des Urheberrechts
- Blogartikel: Spieleautoren als Künstler
- Interview über die SAZ

Anzeige

5 Richtige!

Jeden Monat!

In unseren Spielecharts!

Wähl' deine Lieblingsspiele und gewinne einen Einkaufsgutschein

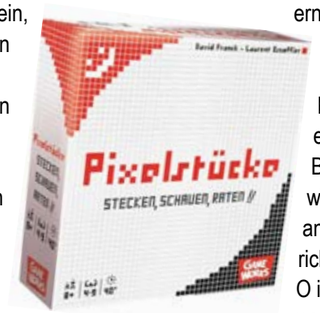
Witzig, kreativ und spannend

Partyspiele einmal anders

Die Grillparty fällt ins Wasser, die Gäste stehen gelangweilt in der guten Stube rum, die Stimmung ist im Eimer. Was ist zu tun? Neue Partyspiele können die Situation jetzt noch retten. Denn mit den richtigen Brettspielen, die schnell erklärt sind und viel zu lachen bieten, kommt schnell wieder Leben in die Bude. Eine kleine Auswahl.

Pixelstücke und Concept: Kreativ sein, aber anders

Gemalt, geknetet, gesungen, umschrieben, gepfiffen und geschauspielert wurde bei Partyspielen schon immer. Was es bislang noch nicht gab: Spiele, in denen man mit Pixeln und Piktogrammen Begriffe darstellt. Die Spiele Pixelstücke und Concept haben das Genre in diese Richtung erweitert, und bieten einen weiteren großen Vorteil: Man muss kein künstlerisches Talent haben oder besonders extrovertiert sein, um mitmischen zu können. Alles, was man draufhaben muss: Mit vorgegebenen Pixeln auf der eigenen Magnettafel Gegenstände schneller darzustellen als die Mitspieler (Pixelstücke). Oder Piktogramme, also kleine Bildchen, so anzuordnen, dass Begriffe und Ausdrücke erraten werden können (Concept). Wer lange keine Partyspiele mehr gespielt hat oder diese noch nie mochte, sollte sich die beiden Spiele unbedingt einmal ansehen. Pixelstücke und Concept mischen jede Party auf!



Ca$h ’n Guns: Hände hoch!

Partyvolk sollte man ja eigentlich keine Knarren in die Hände drücken. Doch genau das geschieht bei Ca$h ’n Guns. Die Spieler erhalten jeweils eine Schaumstoffpistole und so nimmt das Schicksal natürlich seinen Lauf. Auf „drei“ werden die Waffen gezückt und auf die Mitspieler gerichtet. Jetzt heißt es, ruhig Blut bewahren. Denn es kann gut sein, dass der Angreifer nur blufft und gar nicht geladen hat. Aber wenn er es doch ernst meint … Verzichtet man jetzt besser auf einen Teil der Beute, die gerade aufgeteilt wird, oder lässt man es drauf ankommen? Die Mitspieler richtig zu lesen, ist das A und O in diesem Spiel. Und wenn man daneben liegt? Dann beißt man unter Umständen schnell ins Gras und die anderen haben zumindest noch etwas zu lachen. Das schadet der Party ja auch nicht.

Las Vegas: Zocken geht immer

Poker und Black Jack kann man natürlich auch zu Hause spielen. Das kommt vor allem bei denjenigen Gästen gut an, die Brettspiele kindisch finden und die sich selbst lieber mit Martini in der Hand sehen als mit Schaumstoff-Wumme. Glücklicherweise gibt es auch für solche Gruppen ein perfektes Spiel: Las Vegas. Hier zockt man mit acht eigenen Würfeln in verschiedenen Casinos, und natürlich geht‘s um die ganz großen Scheine. Ein Spiel, das man nächtelang spielen kann, genauso wie Black Jack im echten Casino, aber arm wird man zum Glück nicht!

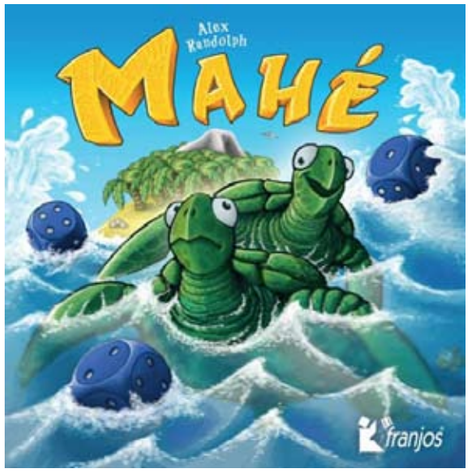
Hendrik Breuer

Pixelstücke
von Laurent Escoffier und David Franck (GameWorks) für 4-9 Spieler
Concept
von Gaëtan Beaujannot und Alain Rivollet (Repos Production) für 4-12 Spieler
Ca$h ’n Guns
von Ludovic Maublanc (Repos Production) für 4-8 Spieler
Las Vegas
von Rüdiger Dorn (Ravensburger) für 2-5 Spieler

Huckepack über den Traumstrand

Mahe begeistert mit klassischem Spielmechanismus

Die Coverillustration von Alex Randolphs Familienspiel Mahé vom franjos Spieleverlag fasst schon zusammen, um was es im Spiel geht. Nämlich Schildkröten, Würfel und eine Insel auf den Seychellen. Das Zockerspiel ist die dritte Inkarnation eines Randolph-Spiels (nach Känguruh (1974) und Die heiße Schlacht am kalten Buffet (1990) und greift das Stapeln von Spielfiguren auf.



Mahe: Das Spiel beginnt

Ziel des Spiels ist es nun, mit der eigenen Schildkröte möglichst oft die Insel zu umrunden. Denn nur dann kommt man an den Gelegekarten vorbei und darf sich die oberste offene Karte nehmen.

Das Umrunden selbst geschieht mithilfe von 21 Schildkrötenfeldern und den drei Würfeln. Der aktive Spieler würfelt zunächst mit einem Würfel und kann sich danach entscheiden, ob er noch den zweiten oder gar dritten Würfel hinzunimmt. Der Vorteil von mehreren Würfeln ist, dass die erwürfelte Zahl bei Einsatz von zwei Würfeln verdoppelt und bei drei Würfeln gar verdreifacht wird.

Leider gibt es aber dabei auch ein Risiko: Die gemeine Regel, dass die gesamte Augensumme nicht mehr als gerade einmal sieben betragen darf. Wer mehr erwürfelt, muss seine Schildkröte wieder auf das Startfeld zurückstellen. Wer das Risiko eingeht und maximal sieben Augen würfelt, der umrundet die Insel in einem Zug und ergattert eine der Gelegekarten, die es im Wert von ein bis sechs Eiern gibt.

Schildkrötenspiel mit Stapelgarantie

Wenn mehrere Schildkröten nun auf einem gemeinsamen Feld aufeinandertreffen, dann wird der Neuankömmling auf die bereits dort stehende(n) Schildkröte(n) gestapelt. Im weiteren Verlauf zieht dann eine Schildkröte die aufgestapelten Artgenossen mit, wobei die oberste Schildkröte darüber entscheidet, wie viele Würfel eingesetzt werden. Im schlimmsten Fall, also einer Augenzahl größer Sieben, müssen dann der aktive Spieler und alle auf seiner Schildkröte sitzenden Artgenossen zurück an den Start.

Mahe
von Alex Randolph
(franjos Spieleverlag) für
2-7 Spieler ab 7 Jahre

Links:
Interview lesen
Spielgefühl lesen

So schwimmen die Panzerechsen eine Runde nach der anderen durch den Indischen Ozean und erhoffen natürlich immer, eine hochwertige Gelegekarte einzusammeln. Das kann zum bewussten Taktieren führen: Wer zu viel würfelt, „darf“ zurück an den Start und kann darauf hoffen, beim nächsten Zieldurchlauf eine bessere Gelegekarte vorzufinden. Sind am Ende alle Gelegekarten aufgebraucht, gewinnt der Spieler mit der größten Anzahl an Eiern.

Wie gut ist Mahe?

Das Spiel ist schnell erklärt und läuft zügig ab. Allerdings funktioniert es erst ab vier Personen so richtig gut. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt muss man jeweils zwei Schildkröten spielen, damit überhaupt Gelegenheit zum Stapeln besteht. Das macht dann aber nicht so richtig Spaß. Mahe ist ein tolles Familienspiel und besticht insbesondere in einer größeren Spielerrunde.

Markus Nußbaum

Verleger Franz-Josef Herbst über sein Spiel Mahe

So kam es zum Titel Mahe

„Da ich mittlerweile den überwiegenden Teil meiner Spiele ins Ausland verkaufe, brauchte ich einen Titel, der auch international ‚funktioniert‘. Weil ich gerne stapelbare Spielfiguren haben wollte, habe ich nach einem passenden Thema gesucht. Die Lösung kam von meinem ehemaligen Partner, Franz-Josef Schulte. Er hatte eine Schildkröte entworfen, die sich wunderbar stapeln ließ. Der Rest hat sich dann von hier aus ergeben.“

Die Vorgänger: Ist Mahe näher an Känguruh oder eher an Die heiße Schlacht am kalten Buffet?

„Die neue Ausgabe Mahe orientiert sich etwas stärker an Die heiße Schlacht am kalten Buffet. Die 7 als höchster Wert ist jetzt als Feld direkt auf dem Spielplan. Es gibt 24 Karten, von denen nach dem Mischen vier Karten verdeckt zur Seite gelegt werden. Damit bleibt das Spiel bis zum Ende spannend, da keiner weiß, welche Karten (Punkte) in einer Partie überhaupt im Spiel sind. Zusätzlich gibt es noch eine Variante von Franz-Josef Schulte, die es erlaubt, bereits gewonnene Karten statt eines Würfels einzusetzen.“

Wer mag Mahe?

„Nach meinen Erfahrungen ist das Spiel für jedes Alter bestens geeignet. Nur Spieler, die Glückselemente in einem Spiel nicht mögen, würde ich als Zielgruppe ausschließen. Ansonsten können wagemutige und vorsichtige Spielertypen ihre Vorlieben ausleben. Durch das Mittragen ist aber auch ein sehr schönes interaktives Element im Spiel, das für viel Heiterkeit sorgt.“

Anzeige
www.SPIELE-OFFENSIVE.de
Nie wieder Anleitungen lesen!
Entdecken Sie
Deutschlands
größtes Sortiment
aus Gesellschaftsspielen!
Nur hier:
SPIEL
REGELN
AUF
VIDEO
WWW.SPIELE-OFFENSIVE.DE

Lohnende Arbeit im Dschungel

Das schlanke Plättchenlegespiel Cacao

Über Cacao liest man häufiger, dass es an Carcassonne erinnere. Das stimmt schon, allerdings auch nur, weil beide ähnliches Material aufweisen. Cacao ist ein Legespiel, weil man *Kalauer* in jeder Runde Plättchen ablegt. Im Gegensatz zu Carcassonne fühlt es sich aber nicht wie ein Legespiel an. Bei Cacao geht es um taktisches Ressourcenmanagement und nicht darum, bestimmte Landschaften oder eine sonstige Auslage über ein gesamtes Spiel entstehen zu lassen.

Plättchen taktisch einsetzen

Man legt eigene Plättchen, die an jeder Seite unterschiedlich viele Arbeiter aufweisen, an allgemeine Plättchen an, die einen Aktionen ausführen lassen. Man kann Kakaobohnen ernten, diese zu unterschiedlichen Preisen verkaufen, Mehrheiten in Tempeln erlangen oder Gold aus Minen zutage fördern. Dazu muss man noch darauf achten, auf einem Fluss möglichst weit vorzurücken, um am Ende nicht zu viele Minuspunkte einzusacken.

Unglaublich elegantes Spiel

Cacao ist eigentlich ein solides Legespiel aus altbekannten Spielmechanismen. Das macht den Einstieg sehr einfach. Selbst Spieleneulinge finden sich schnell zurecht und haben nach wenigen Zügen die ersten taktischen Kniffe erkannt. Dieses Legespiel geht einfach und fast innovativ von der Hand.

Andererseits bringt die Idee, Arbeiter auf die Plättchen zu drucken, erst den richtigen Pfiff. Das wirkt frisch und lenkt das Spiel in eine taktische Richtung, die sonst kaum möglich wäre. Allerdings steckt hier auch ein Problem. Denn bei aller Taktik sind die Spieler doch darauf angewiesen, im richtigen Moment die richtigen Plättchen legen zu können. Eine Portion Glück gehört also bei dieser Dschungelwirtschaft mit dazu.

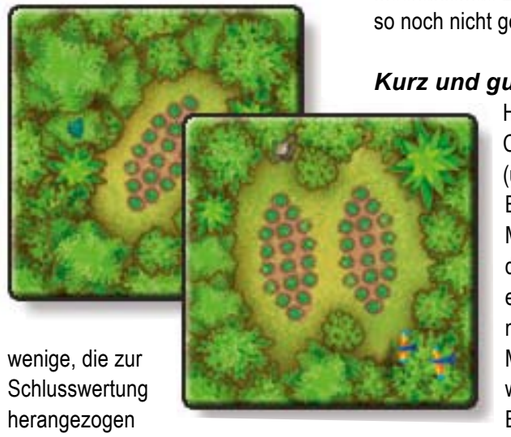
Ich hätte mir das etwas weniger zufallsabhängig und einen größeren Einfluss der Sonnenplättchen gewünscht. Dennoch ist Cacao unglaublich elegant, geradezu „smart“. Ein tolles Legespiel, das an Platzhirsche wie Carcassonne anknüpft und dabei noch neue Impulse setzt.

Das Thema ist nicht neu, in dieser Form aber selten aufgegriffen. Auf Plantagen ging die „Arbeit“ jedenfalls selten leichter von der Hand als bei dieser schnellen Kakaoernte.

Michael Weber

Innovativer Arbeitermechanismus

Jeder Arbeiter auf den Plättchen wird genau einmal aktiv, danach spielt er keine Rolle mehr (bis auf ein paar wenige, die zur Schlusswertung herangezogen werden).



Cacao spielt sich wie ein Arbeiter-Einsetz-Spiel, bei dem jeder 44 „Einmal-Arbeiter“ zur Verfügung hat. In Kombination mit den Plättchen ist das durchaus ein innovativer Spielansatz, um einen spannenden, aber leicht zugänglichen Mechanismus zu kreieren, den ich so noch nicht gesehen habe.

Kurz und gut

Hinzu kommt, dass Cacao wirklich (und auch in voller Besetzung!) nach 45 Minuten beendet ist, die perfekte Länge für ein Familienspiel, das man auch gerne zwei Mal hintereinander wegspielt. Die Entscheidungen, die getroffen werden müssen, sind weder banal, noch so weitreichend, dass man lange überlegen müsste. Das Spiel geht in jeder Phase flott von der Hand. Ganz klare Kaufempfehlung!

Hendrik Breuer

Cacao
von Phil Walker-Harding
(Abacusspiele)
für 2-4 Spieler ab 8 Jahre

Lieben Sie das Eisenbahnspiel Zug um Zug?

Dann hilft diese Schnellübersicht weiter

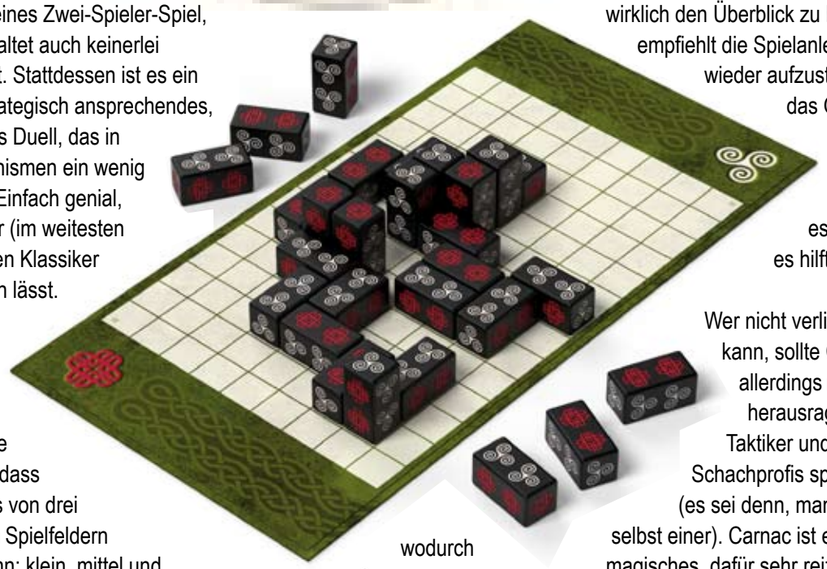
◄ *Zug um Zug ♣♣♣ Übersicht Varianten* ►

Zug um Zug Version	Spieler-Anzahl	Waggons pro Spieler	Aufträge bei Spielbeginn (davon zwingend)	Aufträge nachziehen (davon zwingend)	Jokerbeschränkung	Bonus für die
Amerika	2-5	45	3 (2) Rest unter Stapel	3 (1) Rest unter Stapel	1 (offenen)	Längste Strecke
Europa	2-5	45	1 großer/3 kleine (2) Rest unter Stapel	3 (1) Rest unter Stapel	1 (offenen)	Längste Strecke
Märklin	2-5	45	4 (2) Rest unter Stapel	4 (1) Rest unter Stapel	Normale Joker: 1 (off.); 4+-Joker: (keine); 4+-Joker nur auf Strecken >=4	Meisten erfüllten Aufträge
Schweiz	2-3	40	5 (2) Rest aus dem Spiel	3 (1) Rest aus dem Spiel	Nachziehen: (keine); Einsatz: Nur für Tunnels	Längste Strecke
Skandinavien	2-3	40	5 (2) Rest aus dem Spiel	3 (1) Rest aus dem Spiel	Nachziehen: (keine); Einsatz: Nur f. Tunnels u. Fähren; 3 Karten ersetzen 1 Joker	Meisten erfüllten Aufträge
Das Kartenspiel	2-4	7 Waggonkarten +1 Joker (keine Waggons);	6 (1) Rest untermischen	4 (0) Rest unter Stapel	Nachziehen: 1 (off.); Einsatz: Nur bei gleichfarbigen Karten	6 Großstädte
The Heart of Africa	2-5	45	4 (2) Rest unter Stapel	4 (1) Rest unter Stapel	1 (offenen)	Meisten erfüllten Aufträge
Niederlande	2-5	40	5 (3) Rest auf Ablagestapel	4 (1) Rest auf Ablagestapel	1 (offenen)	Meisten Mautplättchen
Indien (beinhaltet auch Schweiz)	2-5	45	4 (2) Rest unter Stapel	3 (1) Rest unter Stapel	1 (offenen)	Längste Strecke, Große-Indientour-Bonus
Sagenhaftes Asien Team Asien	2-4 4 o. 6	45 2 x 27 je Team	1 langer / 3 normale (2) Rest unter Stapel 5 (3)	3 (1) Rest unter Stapel 4 (1)	1 (offenen)	Meiste verbundene Städte Längste Strecke / Meiste erfüllte Aufträge

Einfach Steine kippen

Das taktisch fordernde Carnac

Wer sich für Frankreich und keltische Megalithen interessiert, dürfte Carnac kennen. Die Gemeinde in der Bretagne ist berühmt für ihre Menhire. Klar, dass sich auch das Brettspiel Carnac – Die Magie der Steine von Emiliano „Wentu“ Venturini (Huch! & friends) mit Dolmen beschäftigt. Manch einer mag sich jetzt an Keltis erinnert fühlen, das ebenfalls Steine in den Mittelpunkt stellt (wenn auch in irischem Kontext). Tatsächlich haben beide Spiele eine sehr einfache, kurze Anleitung und somit einen wunderbar leichten Einstieg. Davon abgesehen spielt sich Carnac jedoch völlig anders – es ist nicht nur ein reines Zwei-Spieler-Spiel, sondern beinhaltet auch keinerlei Glückselement. Stattdessen ist es ein taktisch bis strategisch ansprechendes, eher abstraktes Duell, das in seinen Mechanismen ein wenig an Spiele wie Einfach genial, Kamisado oder (im weitesten Sinne) auch den Klassiker Schach denken lässt.



Wie wird Carnac gespielt?

Das Besondere an Carnac ist, dass man sich eines von drei verschiedenen Spielfeldern aussuchen kann: klein, mittel und groß. Die Steine werden von beiden Spielern gemeinsam genutzt – über die Zugehörigkeit bereits gesetzter Steine entscheidet die Farbe, die nach oben zeigt: Rot gegen Weiß. Ebenfalls ungewöhnlich ist, dass freiwilliges Aussetzen hier taktisch klug sein kann. Vor dem eigentlichen Zug muss der Stein des Gegners gekippt werden – in manchen Situationen ist es besser, darauf zu verzichten. Gemäß des Untertitels „Die Magie der Steine“ gewinnt derjenige, der die meisten Dolmen aufstellt: mindestens drei aneinander anschließende Farbflächen.

Wie gut ist es als Taktikspiel?

Die Steine liegen angenehm in der Hand und fühlen sich wertig an, wodurch Carnac an Atmosphäre gewinnt. Es ist schnell erlernt, eignet sich dank der kurzen Spieldauer hervorragend für mehrere Partien nacheinander und bringt durch die verschiedenen Spielfelder genug Abwechslung mit, um lange zu unterhalten.

So einfach und simpel der Einstieg jedoch ist: Man sollte die Spieltiefe dieses keltischen Stein-Duells nicht unterschätzen. Im richtigen Moment den richtigen Stein an die richtige Stelle zu setzen – nämlich an die, die den Gegner dazu zwingt auf seinen Zug zu verzichten – das ist die hohe Kunst von Carnac. Interessanterweise entstehen dabei durchaus auch Mühle-Situationen. Zumindest unsere Partien gingen immer sehr knapp aus, wodurch die Gleichstandregelung (der größte Dolmen gewinnt) zur zweiten Zielvorgabe aufstieg und dem Spielreiz eine weitere Dimension hinzufügte.

Ein wenig sportliche Betätigung bringt Carnac übrigens auch mit sich: Um wirklich den Überblick zu behalten, empfiehlt die Spielanleitung, immer wieder aufzustehen und das Ganze von oben zu betrachten. Wir haben es ausprobiert, es hilft tatsächlich.

Wer nicht verlieren kann, sollte Carnac allerdings nicht gegen herausragende Taktiker und Schachprofis spielen (es sei denn, man ist selbst einer). Carnac ist ein wenig magisches, dafür sehr reizvolles und anspruchsvolles Duellspiel, das man am besten gegen ebenbürtige Gegner spielt. Insbesondere (jedoch nicht ausschließlich) für Grübler und Taktiker nur zu empfehlen!

Alexandra Fauth

Carnac
von Emiliano Venturini (Huch! & friends) für 2 Spieler ab 8 Jahre

Anzeige

Warum Magier gern Hasen sein wollten

Johann Rüttinger über Drei Hasen in der Abendsonne und die Weltsprache Spiel

Johann Rüttinger ist Verleger (Drei Magier Spiele, Drei Hasen in der Abendsonne), Spieleerfinder, Spieleredakteur und Illustrator. Er gilt als „alter Hase“ und als magischer Familienspielelieferant. Reich der Spiele hat ihn zu seinem Wiedereinstieg nach einem zwischenzeitlichen Abschied befragt.

Johann, du hast mit Kathi Kappler vor wenigen Jahren den Spieleverlag Drei Magier Spiele an Schmidt Spiele verkauft. Das klang nach einem Ausstieg aus der Spielebranche. Warum habt ihr den Verlag damals verkauft?

„Ich bekam im Herbst 2007 plötzlich schwerste gesundheitliche Probleme. Wir waren damals insgesamt sieben Leute bei den Drei Magiern. Ich fiel teilweise komplett aus und wir wollten nicht, dass die Marke, der es ja sehr gut ging, die erfolgreich war, langsam den Bach runter geht. Eigentlich wollten wir wieder ‚kleiner‘ werden, aber nachdem wir nicht wussten, wie es mit mir weitergeht, haben wir uns entschlossen, die Marke an Schmidt Spiele, unseren Vertriebspartrner im deutschsprachigen Raum, zu verkaufen. Es war wirklich keine einfache Entscheidung, aber ich hatte durch den Verkauf immerhin über viereinhalb Jahre Zeit, wieder ganz gesund zu werden. Für unsere Mitarbeiter war das alles nicht einfach zu verkraften, dieses plötzliche Ende nach 14 Jahren intensiver Aufbauarbeit. Es war traurig, aber manchmal muss man einfach vernünftig sein.“

Drei Magier, drei Hasen – welchen Bezug hat die Zahl Drei für euch, dass sie in beiden Verlagsnamen vorkommt?

„Drei Hasen in der Abendsonne war eigentlich als Marke für unsere Kinderbücher vorgesehen, die wir neben den Spielen veröffentlichen wollten. Im Logo erkennt man die drei schwarzen Hüte, allerdings mit Hasenköpfen. Die beiden Marken sollten nebeneinander existieren. So war der ursprüngliche Plan.“

Wie du ja sagst: Anfangs hieß es, ihr wollt mit dem neuen Projekt Drei Hasen in der Abendsonne Bücher veröffentlichen. Seit letztem Jahr sind wieder Gesellschaftsspiele hinzugekommen. War das so geplant? Wie kam es zu dieser Rückkehr zu den Familienspielen?

„Nein, das war ursprünglich nicht so geplant. Wir dachten, Bücher zu machen und zu verkaufen, geht genauso leicht, wie Spiele auf den Markt zu bringen. Bis wir merkten, dass das etwas ganz anderes ist. Viel, viel schwerer – die ganze Szene ist praktisch eine geschlossene Gesellschaft. Im Nu waren vier Jahre vorbei, ohne jedes Erfolgserlebnis. Deshalb entschieden wir uns, wieder Spiele zu machen, da kannten wir uns besser aus. Nebenbei gesagt: Die Spieleszene ist sehr viel weniger ‚eingebildet‘, als die Bücherwelt. Ein Spiel lebt von der Regel, wenn die gut ist. versteht das jeder – auch der einfachste Mensch – auf der ganzen Welt. Spiele sind einfach eine ‚Weltsprache‘.“

Ihr seid furios gestartet und habt gleich große Aufmerksamkeit für die neuen Spiele erhalten. Was hat sich für euch gegenüber Drei Magier Spiele am meisten geändert?

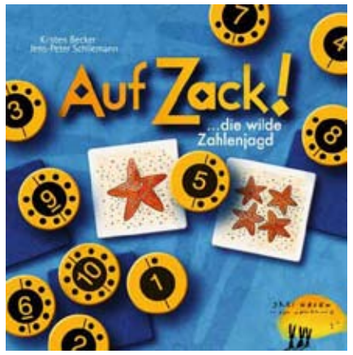
„Als wir mit Drei Magier Spiele 1994 anfingen, hatten wir ein gut funktionierendes Grafikatelier mit festen Mitarbeitern und guten Aufträgen aus allen möglichen Branchen. Rolf Vogt, mit seiner ganz speziellen tollen Spielegrafik, war als freier Mitarbeiter schon lange als Illustrator und Grafiker dabei, als wir u. a. sehr viele Produkte für Noris Spiele machten. Als wir im Frühjahr 2012 wieder neu mit Spielen anfingen, waren wir nur noch zu zweit, Kathi und ich. Wir wollten in aller Ruhe neu anfangen und suchten einen Hersteller. Alles andere konnten wir ja selbst machen. Da damals die Firma Scheer aus Ingolstadt, die fast alle unserer Magier-Spiele produziert hatte, leider nicht mehr existierte und Ludofakt aufgrund der vielen zusätzlichen Aufträge, die wegen dieses .Exitus‘ deshalb plötzlich auf sie einprasselten, kurzfristig an ihre Grenzen kam, erinnerte mich Kathi daran, dass Noris ja eine eigene Fertigung hat. Witzigerweise hatte Noris zu dieser Zeit den Entschluss gefasst, wieder hochwertige Spiele machen zu wollen. Besonders weil Simba-Dickie, die ‚Mutter‘ von Noris, kurz vorher den ‚Holzhersteller‘ Heros gekauft hatte, der ein paar Jahre vorher den ‚Holzhersteller‘ Lorenz gekauft hatte, mit dem wir von Anfang an als Magier sehr gut zusammenarbeiteten ... das passte dann zufälligerweise sehr gut zusammen.“

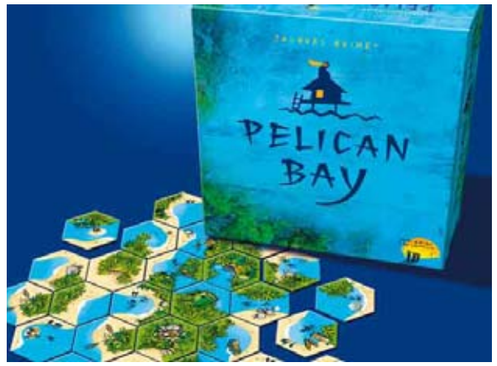
Johann Rüttinger (2006 - Foto von Gerlinde Rode)

Eure Spiele zeichnen sich immer wieder durch einen generationsübergreifenden Aspekt aus, der Kinder und Erwachsene an einen Tisch zum Spielen bringt. Wie wichtig ist für dich persönlich dieser Punkt für ein Gesellschaftsspiel?

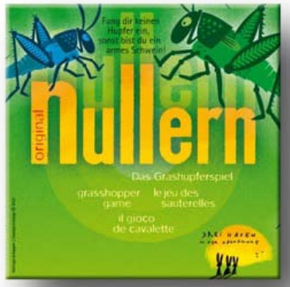
„Für Kathi und mich ist dieser Punkt einer der wichtigsten. Ganz deutlich kann man das an den diesjährigen Spielen Talo und Raben stapeln oder noch deutlicher an der Neuauflage von Alex Randolphs Kinderliederspiel Jetzt fahrn wir übern See ... sehen. Unserer Meinung nach sollten sich Erwachsene möglichst wenig langweilen, wenn sie mit Kindern Kinderspiele spielen. Und Spiele für ältere sollten so attraktiv sein, dass Kinder neugierig werden und mitspielen möchten ...“

Ein Familienspiel, das alle ansprechen möchte, muss auch entsprechend bearbeitet und





präsentiert werden. Welche Rolle spielt redaktionelles Glätten einerseits und die Grafik andererseits für dich?
„Für Kathi und mich geht die redaktionelle Arbeit natürlich bei der Auswahl der Prototypen an. Es sind so viele unterschiedliche Ideen, die wir angeboten bekommen, und es gibt so viele Möglichkeiten, etwas daraus zu machen ... und wir, als einer der kleinsten Verlage, bekommen die Spielideen allermeistens als letzter angeboten, wenn alle anderen schon abgesagt haben. Das ist aber auch eine Chance, etwas auf den Tisch zu bekommen, was sich später, nach dem ‚Glätten', als Schatz entpuppen kann.
Bei der Grafik haben wir, nachdem wir alles selbst gestalten können – das ist ja unser eigentlicher Beruf – völlige Freiheit. Und ich glaube, das sieht man unseren Spielen auch an. Wenn ein Spiel am Ende nicht läuft, sind wir ganz alleine selber schuld ;-)"



Unter den Veröffentlichungen finden sich auch Wiederveröffentlichungen von bspw. Spielideen von Alex Randolph. Was macht für dich ein zeitloses Spiel aus und wie positioniert ihr solche Spiele in der Flut der Neuheiten, dass sie nicht als „olle Kamelle" untergehen?
„Die drei Spiele von Alex Randolph, die wir bisher neu aufgelegt haben, sind sowieso von der Grundidee her Klassiker. Zwei geniale Bluffspiele, ein Reaktionsspiel, da wird nichts alt.
Auch wenn sie keine Riesenstückzahlen erreichen, sie gehören einfach zu uns. Die Grafik und das Spielmaterial lassen sich ja beliebig an den Zeitgeschmack anpassen.
Jetzt fahrn wir übern See ... gibt es in unterschiedlichem Schachteldesign jetzt schon seit über 25 Jahren. Das wichtigste, die Karten-Illustrationen, ist aber gleich geblieben, bzw. bei der letzten Erweiterung vom gleichen Illustrator, Gianluigi Pescolderung aus Venedig, erstellt worden. Sein Stil ist scheinbar zeitlos und kommt immer noch gut an, sonst wären die Macher von Graf Ludo nicht auf die Idee gekommen das Spiel für den Gestaltungs-Preis 2014 zu nominieren."

In Japan habt ihr mit Ciao, Ciao …! den Japan Boardgame Prize gewonnen. Meines Wissens die erste Auszeichnung für Drei Hasen in der Abendsonne. Wie wichtig sind solche Spielepreise für euch?
„Ganz wichtig, natürlich. Als Bestätigung, auf dem richtigen Weg zu sein und nicht völlig daneben zu liegen. Wir stecken ja eine Menge Herzblut in jedes Spiel und wenn dann ‚kein Schwein schaut' wäre das auch nicht so toll ..."

Links zum Interview

Webseite Drei Hasen in der Abendsonne
Tagebuch von Drei Hasen in der Abendsonne

Rezension **Auf Zack** (2-5 Spieler ab 6 Jahre)
Rezension **Hexx und Hopp** (2-5 Spieler ab 9 Jahre)
Rezension **Jetzt fahrn wir übern See** (2-8 Spieler ab 4 Jahre)
Rezension **Nullern** (2-7 Spieler ab 8 Jahre)
Rezension **Pelican Bay** (2-4 Spieler ab 10 Jahre)
Rezension **Talo** (2-4 Spieler ab 6 Jahre)

Spielender Vater packt aus
Mehr Gelassenheit bitte!

Früher war alles besser? Keine Ahnung. Aber ich weiß noch, wie es war, als man ohne Kinder auf dem Schoß spielen konnte. Die schönen Spieleabende bei Pizza und Bier. Das Morgengrauen nach einer durchzockten Nacht. Danach lange ausschlafen.

Heute? Wir sind älter, gesetzter und haben vielleicht Familie. Das ist der Punkt. Denn wenn Kleinkinder im Spiel sind, wird das Spielen zu einer nervlichen Herausforderung. Zu einem Metaspiel mit dem Titel: „Wer verliert zuerst die Nerven?"

Das Szenario ist heute fast das gleiche wie früher, allerdings wird im fortgeschrittenen Alter selber gekocht. Statt Bier gibt es Wein oder Wasser ohne Kohlensäure für stillende Mütter. Nach dem Essen wird der Blick hoffnungsvoll auf den Nachwuchs gerichtet. Na? Schon müde? Denn eine entsprechende Müdigkeit des Kindes ist die Voraussetzung für entspanntes Spielen. Aber bitte leise. Das Kind könnte sonst wieder aufwachen. Aufwachen bedeutet: Kind auf den Schoß nehmen. Hierbei versuchen die Eltern des Kindes, durch allerlei Tricks und Erklärungen es so zu drehen, dass der jeweils andere das Kind in den Armen hält. Möglichst lange natürlich. Es erfordert nämlich die Gelassenheit eines Zen-Buddhisten, gedanklich auf dem Spielbrett den Herausforderungen eines Enigma zu folgen und gleichzeitig darauf zu achten, dass der Nachwuchs nicht ein zerstörerisches Element in das temporeiche Spiel bringt.

Enigma: Rätselspiel

Mit dem „Zerstörerischen" ist nicht die volle Windel gemeint. Auch wenn natürlich bei jedem Knattern im Strampelbody erst mal ein tiefer Zug mit der Nase vom Hintern seines Kindes genommen wird. Gut, man könnte sich jetzt mit dem authentischen Geruchsfeeling die vergleichbar klingenden Bemerkungen zu den wieder nicht gelösten Enigma-Aufgaben sparen. Denn es hemmt natürlich das Nachdenken, wenn man mit einer Hand das Kind händelt, mit der anderen seine Aufgaben am Spieltisch bewältigen möchte und gleichzeitig sich irgendwie seine Tränen vom Riechtest wegwischen muss. Dazu der tadelnde Blick der Partnerin.

Das sollte der Moment sein, an dem man ein strategisch günstiges „Ich muss mal zur Toilette" platzieren könnte. Schon ist man sein Handicap, pardon, Kleinkind los. Zurück am Spieltisch bleibt man möglichst unauffällig. Nichts soll auf einen aufmerksam machen. Zwischendurch ein unauffälliger Blick zur Partnerin. Kind ist in ihren Armen eingeschlafen, alles richtig gemacht.

Übertrieben? Nur leicht. Solche Augenblicke sind keine Seltenheit beim Spielen mit Kindern auf dem Arm. Deswegen auch ein Aufruf zur Gelassenheit der Mitspieler ohne Kinder. Spielen sollte auch hier verbinden, und eine gewisse gemeinsame Gelassenheit unseren/den Kindern gegenüber tut uns allen ganz gut.

Frank Riemenschneider

Anzeige
www.SPIELE-OFFENSIVE.de
Entdecken Sie Deutschlands größtes Sortiment aus Gesellschaftsspielen!
Nur hier:
SPIELE AUSLEIHEN UND AUSGIEBIG TESTEN
SOVIELE SPIELE, SOWENIG GELD!
Jetzt bei der **Spiele-Offensive.de** ganz clever **Spiele ausleihen** und ausprobieren und ihr Geld **nur für die Besten** ausgeben!
WWW.SPIELE-OFFENSIVE.DE

Holzpuzzle(spiel) mit Tiefgang

Penta: Leckerbissen für wetteifernde Knobelfreunde

Es gibt genau zwölf Möglichkeiten, fünf Holzwürfel zweidimensional zusammenzusetzen. Hinzu kommen 17 Möglichkeiten, fünf Holzwürfel dreidimensional zusammenzusetzen. Diese Tatsache hat der Autor genutzt und daraus ein schönes anspruchsvolles Knobelspiel aus Holz entwickelt: Penta. Seine Spielsteine, bestehend aus fünf Holzwürfeln, nennt er Pentakuben. Zusätzlich gibt es noch 15 Einzelwürfel. Macht 44 Spielsteine. Alles in einer praktischen Holzkiste verstaut.

Vorab ein wichtiger Hinweis für Interessierte

Wer die Box mit den 44 Penta-Holzsteinen erwirbt, sollte unbedingt auch das zugehörige Buch kaufen. Sehr strukturiert erklärt der Autor das Spielmaterial und den Spielaufbau. Hier erfährt der Spieler alles über das „Lange L“, eine „Gabel“ oder „Treppensteine“. Außerdem wird zwischen „guten“ und „schlechten“ Spielsteinen unterschieden. Viel Logik ist auch in die Legepläne geflossen. Was nicht zuletzt wichtig ist, um die Spielsteine nach getaner Arbeit wieder vollständig in der Holzbox zu verstauen.

Wie funktioniert das Logikspiel?

Über einige Übungen führt der Autor zu den bevorstehenden Penta-Aufgaben. Nun lassen sich Knobelspiele (Puzzles) aber auch Taktikspiele im Spiel zu zweit bewältigen. Für die Solovariante hält das Buch schier unzählige Aufgaben bereit. Dabei sind unterschiedliche Figuren abgebildet, die es nachzubauen gilt. Auch hier ist alles strukturiert und übersichtlich aufgebaut. Gestartet wird mit zwei Steinen, die zusammenzusetzen sind. In den nächsten Aufgaben wird sukzessive der Schwierigkeitsgrad erhöht, in dem immer weitere Figuren aus immer mehr Steinen zusammenzusetzen sind.

Die Kür für sehr fortgeschrittene Penta-Spieler folgt dann auf den hinteren Seiten. Hier sind Aufgaben mit bis zu 29 Pentakuben zu bewältigen. Da raucht der Kopf! Aber auch hier hat der Autor an alles gedacht. Bevor der Knoten in Kopf und Händen unerträglich wird ... Der Meister bietet auf seiner Internetseite die Lösung an.

Wie ist es? Wahnsinn!

Penta ist noch mehr als das Schwesterspiel Pentris ein unglaublicher Leckerbissen für alle, die gerne Knobeln und dabei ihr räumliches Verständnis trainieren und zur Perfektion ausbauen möchten. Sowohl Holzbox als auch sämtliche Spielsteine sind aus massiven Buchenholz. Also nicht nur für den Kopf, sondern auch für die Hände ein wahrer Genuss. Das Buch zum Spiel ist super strukturiert aufgebaut und hält einen großen Umfang an Spielmöglichkeiten und Puzzles bereit. Wahnsinn!!!

Anita Borchers

Das Schwesterspiel: Pentris

Tetris-ähnlich werden die Pentris-Spielsteine hier auf dem großen, hochkant stehenden Holzbrett platziert. Allerdings müssen sie nicht wie bei Tetris den ganzen Weg von oben nach unten rutschen, sondern dürfen auch von vorne auf das Brett gelegt werden. So können ggf. entstandene Lücken auch später noch gefüllt werden. Das Spielmaterial, sowohl Spielbrett als auch Spielsteine sind aus massiven Buchenholz, macht echt etwas her.

Bezugsquelle

Penta und Pentris stammen von Wilfried Ricken und sind im Eigenverlag zu bestellen. Zur Webseite von Penta Games

Strandpartie

Ungewöhnliches Material in Pass auf, kleine Krabbe

Lust auf Strand und Meer? Aber noch kein Sommer oder einfach schlechtes Wetter? Dann ist Pass auf, kleine Krabbe genau richtig. Das Spielfeld ist in 16 Felder unterteilt, auf denen Wellen und Sandfiguren platziert werden. Als Spielmaterial wird reichlich magischer Sand mitgeliefert. Dieser wird in den beschichteten Spieldeckel, „den Sandkasten“, geschüttet. Das Spielmaterial ist gut für Kinderhände

geeignet und sehr stabil. Des Weiteren ist das Material beschichtet, um den Sand einfach lösen zu können. Ein großer Holzwürfel ermöglicht den Kindern ein einfaches Würfeln.

Jedes Kind sucht sich ein Sandförmchen aus, dies ist seine Spielfigur. Der Spielplan und der „Sandkasten“ werden in der Tischmitte platziert. Die Wellen-Kärtchen werden gemischt und offen daneben gelegt. Auf dem Würfel sind entweder eine Muschel oder Wellen mit Boot zu sehen. Würfelt man eine Muschel, kann man sein Förmchen füllen und seine Sandfigur auf ein freies Feld bauen. Zeigt der Würfel die Welle, so wird ein Wellen-Kärtchen auf das Spielfeld gelegt. Passende Wellen werden dabei aneinander gebaut. Befindet sich schon eine Sandfigur auf dem ausgewählten Feld? In diesem Fall spült die Welle leider die Sandfigur davon und der Sand landet wieder im „Sandkasten“.

Das Spiel endet, wenn es kein freies Feld mehr auf dem Spielplan gibt. Dann werden die einzelnen Sandfiguren gezählt und das Kind mit den meisten eigenen Figuren gewinnt.

Das Thema Sand und Meer hat einen großen Spielreiz und die einfachen Spielregeln ermöglichen einen schnellen Einstieg. Der Sand und die Förmchen motiveren die Kinder von sich aus zum Sandfigurenbauen. Die Symbole auf dem Würfel sind für die Kleinen leicht zu erkennen und umzusetzen. Das korrekte Anlegen der Wellen ist entsprechend der Altersempfehlung jedoch erst ab etwa vier Jahren möglich. Lässt man diese Regel außer Acht, so kann man das Spiel aber bereits mit Kindern ab drei Jahren spielen.

Pass auf, kleine Krabbe

von Marco Teubner (Moses Verlag) für 2-4 Spieler ab 4 Jahre

Sand im Spiel?

Überraschung: Da ist ja Sand im Spiel! Okay, kein Sand aus der Karibik oder von der Nord- oder Ostsee - es ist Kinetic Sand. Das klingt aber nur halb so spannend wie „magischer Sand“ oder „Dream Sand“. Wer ihn nicht kennt: Fühlt sich an wie feuchter Sand, ist total gut formbar und besteht aus echtem Sand der mit dem Zusatzstoff Trimethylsilanol bedampft wurde. Die Folge: Der Sand entwickelt eine Hydrophobie. Er stößt deswegen zwar Wasser ab, wird aber genauso verwendet wie normaler Sand. Heißt für Sie als Eltern: Keine Panik, jedes Kind weiß, dass eine große Portion Sandkuchen nicht wirklich lecker ist.

Frank Riemenschneider

übrigens nach dem Spielen schnell aufgeräumt und die Spielmaterialen einfach vom ihm zu säubern. Pass auf, kleine Krabbe hat ein spannendes Thema und eine gute Spielidee - vor allem bei schlechtem Wetter!

Melanie Schröder

Der Sand und die Förmchen können auch zum freien Spielen verwendet werden. Manchmal ist der Sand eben einfach interessanter als das Spiel selbst. Dieser ist

Anzeige

Einmal das spielerische Woodstock erleben

Die weltweit größte Spielemesse in Essen

Spielemesse Essen! Oder, wie es richtig heißt: Internationale Spieltage. Schon von gehört? Nein? Nicht ungewöhnlich. Aber für Spieleinteressierte ist es der Dreh- und Angelpunkt des Hobbys. Denn jedes Jahr im Oktober (dieses Jahr vom 08.-11.10.2015) werden die Messehallen in Essen zu einem wirklichen Reich der Spiele. Alles, was Rang und Namen hat in der Spielewelt, folgt dem Lockruf der Veranstaltung. Aus Aller Herren Länder reisen Spieler, Verlage, Autoren, Redakteure und Illustratoren an. Journalisten berichten für die internationalen Medien. Die Spiel'15 wird bestimmt einmal mehr die weltgrößte Publikumsmesse für Gesellschaftsspiele mit ca. 155.000 Besuchern sein. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein. Ist es aber.

Das Merkwürdige an dieser Messe ist wirklich: Sie wird scheinbar wirklich nur von Eingeweihten wahrgenommen und ist auf deren Terminkalender fest vermerkt. Dabei existiert die Messe schon seit über dreißig Jahren. Trotzdem gibt es immer noch viele Spielinteressierte, die noch nie von dieser Veranstaltung gehört haben. Beziehungsweise die Berichterstattung nach der Messe noch mitbekommen, sich vornehmen, nächstes Jahr die Messe zu besuchen, und es dann aber doch vergessen. Ein Teufelskreis.

Der Verfasser dieser Zeilen ist vor 29 Jahren durch einen Zufall auf diese Messe gestoßen. Wer an einem der Eingänge steht, nimmt deswegen viele Menschen wahr, die zum ersten Mal in ihrem Leben in die Messehallen kommen und erschlagen werden von der Vielfalt an Eindrücken. Ein Messeplan hilft. Aber das Beste: Die Gesellschaftsspiele, die auf der Messe vorgestellt werden, kann man dort ausgiebig spielen und natürlich kaufen. Eine Erkenntnis, die viele überrascht.

Deswegen sollte man schon ein wenig vorbereitet sein. Denn, die Spielemesse ist eine Reise oder einen Tagesausflug wert. Zur Grundausstattung gehören deswegen: Trinken, Essen, große Beutel (für gekaufte Spiele) und ausreichend Bargeld. Dazu ein offenes Ohr und Herz, um bereit zu sein, mit anderen Besuchern zu reden. Denn ein freier Platz am Tisch lädt zur Frage ein: „Darf ich mitspielen?" Wer Glück hat, lernt so auch gleich den Autor des Spiels kennen. Der voller Stolz sein Spiel dann direkt erklärt. Es gibt aber auch die sogenannten Erklärbären (Menschen, die den Besuchern die Spielregeln erklären), die mit viel Herzblut, Leidensfähigkeit und Messefieber vier Tage für die Besucher bereitstehen. Halsbonbons werden von ihnen gerne als Dankeschön angenommen. Nicht nur wegen dieser Leute sind die Internationalen Spieltage so besonders. Ein Hauch von spielerischem Woodstock.

Und jetzt? Interesse geweckt? Dann nichts wie hin. Denn: Wir sehen uns in Essen!/ See you in Essen!

Frank Riemenschneider

Begeisterte Spieler am Stand von MyMonopoly auf der Spielemesse 2014

Spielemesse

Reich der Spiele berichtet jedes Jahr ausführlich über die Spielemesse in Essen. Neben allgemeinen Infos und Vorabrezensionen neuer Spiele veröffentlichen wir insbesondere Interviews über Neuheiten.

Unsere Links:

- Bisherige Messeberichte
- Die Vorberichterstattung zur Spielemesse 2015
- Offizielle Webseite zur Spiel

Magisches aus Korea

Aus „Abraca… What?“ wird „Simsala… Bumm?“

Für ostasiatische Spiele habe ich bisher nur ganz kleine bis gar keine Augen gehabt. Zu bunt, die Grafik oft zu kindisch in Richtung Manga, und das reichte schon, um sie zu ignorieren. Aber es könnte sein, dass mir da was entgangen ist, denn noch vor der Spielmesse 2014 erhielt ich die Gelegenheit, mir zwei Spiele des koreanischen Verlags Korea Board Games näher anzusehen und zu testen. Eines davon war Abraca… What?, das inzwischen als Simsala... Bumm bei Pegasus Spiele als deutsche Ausgabe erschienen ist. Der koreanische Verlag war mir (und ist auch zugegebenermaßen in Deutschland) eher unbekannt, ist aber in seiner Heimat eine anerkannte Größe. Also: Auf zur Horizonterweiterung!

So wird Abraca... What? gespielt

Der etwas sperrige Titel gibt wohl das Gefühl der Spieler – Magier – wieder, die sich bei der Ausübung ihrer Zauberertätigkeit ab und zu kräftig ins Knie schießen. Zwei bis fünf Magier sitzen um ihre jeweils fünf Spruchsteine herum, von denen sie nur die Rückseiten der eigenen Steine sehen, und schaukeln mit dem Oberkörper vor und zurück. Denn immer, wenn sich bei den Spruchsteinen der Spieler etwas ändert, will man es sehen. Da das fast jede Runde der Fall ist, die Steine aber so aufgestellt werden, dass deren Besitzer sie nicht sehen soll, beugt man sich immer wieder vor, um die Steine der anderen besser einsehen zu können.

Abraca... What?/ Simsala... Bumm?

Deutsche Ausgabe:
Simsala... Bumm?
von Gary Kim (Pegasus Spiele) für 2-5 Spieler ab 8 Jahre

Fünf Steine hat übrigens jeder Zauberer anfangs vor sich stehen. Acht Zaubersprüche gibt es, und sie kommen so oft vor, wie es die Zahl des jeweiligen Spruchs angibt. Zauberspruch Nr. 1 gibt es also einmal, Nr. 8 achtmal. Anhand der Spruchsteine der Mitspieler könnte man sich nun so in etwa einen Reim darauf machen, welche Zaubersprüche man selbst hat – wenn da nicht die verdeckte Auslage wäre, in der je nach Spielerzahl anfangs 7-12 Steine liegen; sie kommen nach und nach ins Spiel. Weitere vier Steine liegen ebenfalls verdeckt aus; diese kann man nur mithilfe eines bestimmten Zauberspruchs einsehen.

Hex, Hex!

Wer an der Reihe ist, versucht jedenfalls, nach logischen Grundsätzen (oder auch vom Bauchgefühl inspiriert) einen der Zaubersprüche fachgerecht zu bewirken, von denen er glaubt, einen zu haben. Zwar hat jeder Zauberspruch auch einen Namen, es reicht aber, einfach die Nummer zu nennen. Zu Beginn des Spiels ist der Kaffeesatzanteil der Zauberei naturgemäß recht groß, weil eben die logischen Erkenntnisse ob der verdeckt liegenden Steine durchaus löchrig sein können. Mit „Mut zur Lücke“ zaubert man aber dennoch los. Die Mitspieler klären einen über den Wirkungsgehalt des Zauberspruchs auf. Hatte man recht, wird der Stein aus der eigene Auslage genommen und für alle sichtbar auf ein Tableau gestellt. Einer oder mehrere Gegner erhalten dann Schadenspunkte, d. h., sie müssen mindestens einen von sechs Lebenschips abgeben. Der erfolgreiche Magier darf weiterzaubern, wenn er möchte. Allerdings keinen Zauber mit einer kleineren Zahl, was einen dazu zwingt, möglichst „klein“ anzufangen.

Ging der Schuss indes in den Ofen, tritt jene titelgebende Verzweiflung (...“What?“) ein, denn der Zauberer verliert selber einen Lebenspunkt und sein Zug endet sofort. Mit einem anderen Zauber kann man seinen Lebensvorrat später aber auch wieder aufstocken - vorausgesetzt, man hat ihn und weiß es.

Nach und nach lichten sich so die Reihen der verdeckten Steine, was mehr Logik zulässt. Allerdings bleibt ein Unsicherheitsfaktor bis zum Schluss: die vier zusätzlichen, verdeckten Steine. Wer den Zauberspruch nicht hat (oder es nicht merkt), mit dem man einen von ihnen ansehen und als Sonderpunkt behalten darf, muss weiter zittern beim Zaubern.

Wer es aber schafft, entweder alle seine Zaubersprüche - im besten Fall in einem Zug - erfolgreich auszusprechen oder einen anderen Mitspieler um seinen letzten Lebenschip zu bringen, gewinnt eine Runde. Dafür, sowie für alle überlebenden Magier, gibt es Punkte. Wer zuerst acht Punkte erreicht, gewinnt eine Partie Abraca… What?.

Wie gut ist Abraca... What?

Die Spielerfarben sind sich teilweise recht ähnlich (verschiedene Violett-Töne) und eher ungewöhnlich. Auch das Spielbrett in Hochglanzoptik entspricht dem, was man als typisch asiatisch bezeichnen würde. Sehr gut gemacht sind die Spruchsteine; hier schiebt man vor dem ersten Spiel für jeden Spruch ein Papptäfelchen in ein Kunststoffhäuschen, das sicheren Stand bietet (wenn man es richtig herum aufstellt). Die Symbole auf den Zaubersprüchen sind dann wieder eher (beinahe kindlich) verspielt. Aber das passt schon. Die Spielregel ist schön lilafarben und ordentlich übersetzt und formuliert. Auch an Spielerhilfen für die Zaubersprüche ist gedacht, wenn diese auch in Englisch/Koreanisch verfasst sind.

Ich war ehrlich gesagt etwas überrascht, wie viel Spaß das Gesellschaftsspiel macht und das in jeder Besetzung. Und auch meinen Mitspielern hat es, nach ersten skeptischen Blicken, durchweg gut gefallen. Sogar Kinder ab ca. sieben Jahren durchdringen die Logik und können prima mitspielen. Selbst wenn es zu Beginn einer Partie naturgemäß mehr Rohrkrepierer gibt, als einem

lieb sein kann, so stellt sich schon bald das Gefühl ein, dass man etwas weiß. Und dann klappt’s auch mit dem Zaubern. Doch gerade der kleine Rest an Ungewissheit, der so ganz nicht verschwindet, verleiht dem Zaubern den gewissen Reiz. Oft geht eine Partie recht knapp aus, weil ein Spieler eben doch an der Gleichung mit einer Unbekannten gescheitert ist, worauf der nächste nur wartet, um vielleicht seinen Nutzen zu ziehen. Und das ist durchaus spannend und auch langfristig unterhaltsam.

Axel Bungart

Meinungen zu beiden Ausgaben

Abraca... What?

Der Spielspaß ist erfreulich groß, das Material typisch asiatisch bunt aber solide. Auch die Spielregel ist in Ordnung. Spannend wird es besonders im zweiten Teil des Spiels, wenn (nahezu) alle Steine im Spiel sind und man mehr logisch kombinieren kann, als zu raten. Ich spiele es (derzeit) jederzeit gerne, weil es zum einen bereits für Kinder ab ca. sieben Jahren geeignet ist, aber auch, weil es ein recht schnelles unterhaltsames Spiel ist. Unbedingt versuchen!

Axel Bungart

Simsala... Bumm?

Simsala... Bumm? hat in der deutschen Ausgabe nichts von seinem Charme und seiner Faszination verloren. Das Spiel fesselt Jung wie Alt. Es ist sehr unterhaltsam und man fiebert jedesmal mit, wer wohl den mächtigen Drachen hat. Oder aber man spürt ein magisches Kribbeln bei der Entscheidung, ob man weiter zaubern sollte oder doch lieber aufhört. Es ist einfach so: Man sitzt am Tisch, packt das Spiel aus und *puff* zieht es einen sofort wie ein Zauber in seinen Bann. Es sind wie so oft die kleinen Dinge im Leben, die einen Menschen zum Lachen bringen können. Und Simsala... Bumm? zaubert uns ein sehr großes Lächeln in das Gesicht!

Jürgen Strobel

Gehirnakrobatik für die Familie

Col-Or-Form ist ein abstraktes Vergnügen

Zuerst dachte ich: „Hm, ja. Typische Packung eines Adlung-Kartenspiels mit abstrakten Motiven drauf. Ob das zu Begeisterungsstürmen in meinen Spielerunden hinreißen wird?“ Und dann überraschte uns das Spiel direkt bei der ersten Partie. Die Rede ist hier von Col-Or-Form des Autorentrios Kramer, Raggan und Grunau, das bei Adlung Spiele erschienen ist.

So wird Col-Or-Form gespielt

Als Spielmaterial haben wir 36 Symbol- und 30 Aufgabenkarten. Die Symbolkarten zeigen verschiedenfarbige Symbole wie Dreiecke, Halbmonde, Sterne etc. in sechs verschiedenen Farben. Diese Symbolkarten werden nun zu einer 3 x 3 Felder großen Auslage in der Tischmitte gelegt, jeder Spieler erhält vier zusätzliche Karten, die offen ausgelegt werden, und der Rest bildet den verdeckten Nachziehstapel. Die Aufgabenkarten zeigen ebenfalls ein 3 x 3-Raster, allerdings sind dort nur bestimmte Felder mit den farbigen Symbolen belegt. Das können einfache (zwei Symbole) oder schwere (fünf Symbole) Aufgabenkarten sein. Jeder Spieler erhält zwei davon, die er zunächst verdeckt vor sich ablegt.

Auf das Startkommando dreht jeder Spieler seine Aufgaben um, und alle müssen nun gleichzeitig versuchen, eine der ausliegenden Aufgaben zu lösen. Das muss nicht zwingend eine der eigenen Aufgaben sein, aber die Erfahrung zeigt, dass man sich natürlich zunächst mal auf diese naheliegenden Karten stürzt.

Die Schwierigkeit dabei ist, die Aufgaben erstmal nur in Gedanken lösen zu müssen. Jeder überlegt also, wie er die Auslage mit Hilfe seiner vier Karten so umgestaltet, dass die Symbole und/oder Farben der Aufgabenkarte entsprechen. Da man die Aufgabenkarten nicht berühren darf, folgt echte Gehirnakrobatik. Im Wettlauf mit den anderen Spielern dreht jeder die Karte im Geiste, bis eine Lösungsmöglichkeit gefunden ist. Nun noch schnell „Stopp“ rufen. Dann heißt es, die Auslage so abzuändern, dass die Aufgabe erfüllt ist. Passt alles, erhält dieser Spieler die Aufgabenkarte und legt sie verdeckt vor sich auf dem eigenen Siegpunktstapel ab. Bei einem Fehler legt der Spieler die Aufgabenkarte offen auf dem gleichen Stapel ab. Am Spielende zählen die offenen Karten als Minus- und die verdeckten Karten als Pluspunkte, wobei immer so viele Punkte zu zählen sind, wie Symbole auf den Karten vorhanden sind.

Nun wird gespielt, bis alle restlichen ausliegenden Aufgaben erfüllt sind bzw. eben nicht mehr erfüllt werden können. Bereits eingesetzte Symbolkarten bleiben dabei in der Auslage liegen. Wenn das der Fall ist, endet die Runde und jeder Spieler füllt seine Karten wieder auf vier auf; nicht gelöste Aufgaben verschwinden unter dem Nachziehstapel. Dann gibt es für jeden wieder zwei neue Aufgaben, und die neue Runde beginnt. Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte Aufgabenkarte verteilt wird.

Wie gut ist das Kartenspiel Col-Or-Form?

Der Hauptspaß bei dem Kartenspiel sind die Schnelligkeit, in der gespielt wird, und die Schadenfreude, wenn ein vermeintlich triumphierender Mitspieler mal wieder einsehen musste, dass ihm sein räumliches Vorstellungsvermögen wieder einen üblen Streich gespielt hat und die Lösung dann eben doch an der einen oder anderen Stelle nicht passt.

Gewöhnen muss man sich erst daran, dass man nicht zwingend das farblich passende Symbol legen muss, sondern eben entweder ein gleichartiges Symbol oder die gleiche Farbe ausreicht. Insofern trifft es der Name Col-Or-Form schon sehr gut. Für jüngere Mitspieler wird empfohlen, die Aufgaben mit den fünf Symbolen aus dem Spiel zu nehmen, weil diese doch schwer zu erreichen sind. Auch sollte in solchen Runden nicht gleichzeitig, sondern nacheinander gespielt werden.

Markus Nußbaum

Col-or-Form
von Wolfgang Kramer, Hans Raggan und Jürgen P.K. Grunau (Adlung Spiele) für 2-4 Spieler ab 8 Jahre

Räubersuche

Der Räuber Hotzenplotz: Die magische Kristallkugel

Eine spannende Jagd auf den Räuber Hotzenplotz kann beginnen. Alle Spieler dürfen nur frontal zum Spielfeld sitzen, da man sonst hinter die Verstecke schauen kann. Die oberste Auftragskarte wird aufgedeckt. Hier sieht man, welche Figur zu welchem Ort gezogen werden muss.

Dann geht es los. Eine eigene Figur vorwärts setzen, eine beliebige Figur auf ein beliebiges Feld setzen, die Sonne bewegen, die offen ausliegende Auftragskarte gegen eine neue austauschen – all das ist möglich. Dabei darf der Spieler nicht hinter die Figuren oder Büsche schauen. Jedes Mal, wenn man eine Figur gezogen hat, darf man mit der Wahrsagerin nachsehen, welche Figur und welcher Ort sich auf diesem Feld befindet. Jetzt kommt der Clou: Dazu nimmt man die Wahrsagerin und hält sie mit dem Spiegel der magischen Kristallkugel so hinter den Busch, dass die Rückseite für alle gut sichtbar ist. Wenn mit der sichtbar gewordenen Kombination die Auftragskarte erfüllt ist, darf der Spieler sie an sich nehmen. Dann wird ein neuer Auftrag umgedreht. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

So geht es, bis die letze Auftragskarte erfüllt wurde oder die Sonne auf dem letzten Feld an der Hintergrundkulisse angekommen ist. Dann beginnt das große Finale.

Nun muss noch Hotzenplotz hinter einer Zaunlatte gefunden werden. Außer der normalen Spielvariante gibt es noch die Solovariante, die kooperative Variante und noch einige räuberstarke Varianten.

Je nach Alter und Spieleranzahl kann man das Kinderspiel ab 4 Jahren variieren. Zum Beispiel setzt man die Sonne schon eine der Spieleranzahl entsprechende Anzahl Felder vor (bei drei Spielern drei Felder). Oder immer, wenn ein Auftrag erfüllt wurde, darf man eine Zaunlatte umdrehen. Wenn alle zusammen gegen den Räuber spielen möchten, können sie sich gegenseitig helfen.

Räuber Hotzenplotz ist ein sehr ansprechendes Spiel für Kinder, es fördert die Konzentration und die Merkfähigkeit. Die magische Kristallkugel finden Kinder spannend, auch wenn man ihre Handhabung erst einmal üben muss. Das Spielmaterial ist schön gestaltet.

Marina Roemer

Der Räuber Hotzenplotz: Die magische Kristallkugel
von Kai Haferkamp und Markus Nikisch (Haba) für 2-4 Spieler ab 4 Jahre

Anzeige

TERRA

Das irdisch gute Wissensspiel

Ob Naturphänomene oder Sehenswürdigkeiten, berühmte Personen oder bekannte Ereignisse: Mit TERRA schätzen sich die Spieler kreuz und quer um die Welt. Dabei punktet nicht nur, wer viel weiß, sondern auch, wer clever rät.

Entdeckt die Welt mit TERRA!

10 - 99 | 2 - 6 | 45 - 60 min

Sheila Shark

Der kleine Tintenfisch Tinto und seine Freunde spielen fröhlich im Korallenriff. Plötzlich taucht „Sheila Shark“, das Haifischmädchen, ganz in der Nähe auf. Was sollen die kleinen Fische jetzt nur tun? Wie gut, dass der Tintenfisch dem Hai ordentlich die Sicht vernebeln kann! Wer kann am meisten Tinte versprühen und so den Fischen am besten helfen?

SPIELE ERLEBEN!

4 - 99 | 2 - 4 | 20 min

www.hutter-trade.com

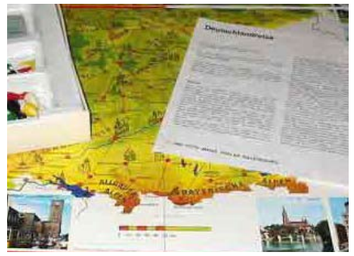
HUCH! & friends

Spielemuseum-Klassiker

Deutschlandreise aus den 1960ern

Deutschlandreise stammt von Ravensburger und ist für 2-6 Spieler ab 8 Jahre. Das Spiel zählt ganz ohne Zweifel zu den Klassikern des deutschen Spielemarktes.

Neuere Auflagen dieses Spieles werden immer noch verkauft,



lernt man beim Spiel doch ohne Anstrengung die Lage der wichtigsten Städte Deutschlands. Obwohl Deutschland geteilt (BRD und DDR) und reale Reisen über die innerdeutsche Grenze kaum möglich waren, zeigt der Plan Deutschland in den heutigen Grenzen. Das Copyright der Spielanleitung wird mit 1962 angegeben. (Ein moderneres Aussehen gab es dann bei der verbreiteten Auflage von 1977.)

Zu Beginn des Spieles wählt jeder Spieler verdeckt aus den Kärtchen seine Heimatstadt, die er mit seinem Fähnchen markiert. Anschließend zieht er sieben weitere Karten, sodass er in jeder Farbe zwei Kärtchen hat. Dieses sind die Orte, die er bereisen muss. Die Aufteilung der Städte in Farben sorgt dafür, dass jeder Spieler in ganz Deutschland herumkommt. Es gilt nun, mit seiner Spielfigur alle Städte zu erreichen und wieder zurückzukehren. Wie viele Streckenabschnitte gezogen werden kann, entscheidet der Würfel. Erreicht man eine der Städte auf seinen Kärtchen, bleibt man stehen und gibt das Kärtchen ab (übrige Würfelaugen verfallen).

Wer zuerst alle Städte besucht hat, gewinnt das Spiel. Die benutzten Kärtchen werden vorerst aussortiert, damit das nächste Spiel durch neue Orte führt. In einer Variante kommen die Telegramme zum Einsatz: Hat ein Spieler seine dritte Sechs gewürfelt, muss er ein Telegrammkärtchen ziehen und die darauf stehende Anweisung befolgen.

Roland G. Hülsmann

Anzeige

Das nervt!

Schlechte Gewinner

Wer von uns kennt sie nicht: die schlechten Verlierer. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie (spätestens) am Spielende anfangen zu jammern, weil die Würfel zu zufällig, die Karten schlecht, die Mitspieler blöd und überhaupt das Spiel doof ist.

Aber es gibt auch noch das andere Ende der Skala: die schlechten Gewinner. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie am Ende des Spieles nicht einfach nur stolz sind auf ihren Sieg. Sie müssen ihre Mitspieler noch durch den Kakao ziehen. „Wieso hast Du nicht dieses oder jenes gemacht?“, „Du hättest das so machen müssen!“, „Wie blöd kann man eigentlich sein, den Führenden nicht zu behindern?“

Das wäre alles in Ordnung, wenn es sachlich wäre, kommt aber ein beleidigender Ton in diese Aussagen, dann ist das nicht schön. Schließlich sind wir am (Spiel-) Ende alle klüger. Nicht selten erweist sich ein solcher Gewinner übrigens im Falle einer Niederlage als schlechter Verlierer. Umgekehrt ist es eher seltener der Fall.

Gerne nehme ich an Diskussionen darüber teil, welche Schwächen und Stärken ein Gesellschaftsspiel hat und was man hätte anders machen können, so lange es auf der sachlichen Ebene ist. Die Mitmenschen am Spielbrett zu beleidigen, hat dabei aber nichts zu suchen.

Tanja Koch

Förderspiel für Psychomotorik

Das kleine Ballspiel für Pädagogen und Eltern

Das kleine Ballspiel gehört zu einer Reihe von Kinderspielen, mit denen die Kleinen ihre Beweglichkeit spielerisch trainieren können. Wieder ist im Spiel ein Satz von Karten mit illustrierten Übungen, die in der Schwierigkeit variieren. Dieses Mal mit Ball-Übungen.

Pädagogisches Lernspiel für Psychomotorik

Die Illustrationen sind gut gelungen und lassen das pädagogische Fachpersonal auf einen Blick schon mal Gelerntes aus der Ausbildung schnell in Erinnerung bringen. Das Praktische am kleinen Ballspiel ist die kompakte Form. Man hat schnell und einfach für die nächste Psychomotorikstunde eine schöne Sammlung zusammen, die auch wunderbar für ein kleines Projekt in der Einrichtung hergenommen werden könnte. Die Schwierigkeitsgrade helfen dabei, den Aufbau zu planen. Das spart Vorbereitungszeit und ist einfach in der Anwendung. Natürlich braucht man auch noch die Bälle. Die dürften in der Regel überall vorhanden sein.

Das kleine Ballspiel - unter Anleitung mehr Spaß!

Je nach Alter könnten die Kinder auch eigenständig die Karten nutzen, wobei ich glaube, dass Kinder mit Anleitung mehr Spaß haben dürften. Auch weil es hier und da jemanden geben sollte, der auf Fairplay achtet. Beispiel gefällig? „Knüllt aus Zeitung Bälle zusammen und legt mit einem Seil eine Linie auf dem Boden. Dann habt ihr drei Minuten Zeit, die Zeitungsbälle auf die Seite des gegnerischen Teams zu werfen.“ Schöne Idee, aber hier sollte bei kleinen Kindern jemand dabei sein, der auf die Ausgewogenheit der koordinatorischen Fähigkeiten der Teams achtet und ggf. Frustmomente auffängt.

Alternativ könnte Das kleine Ballspiel auch eine Empfehlung für Eltern sein, die gerne auf niederschwellige Weise die Hand-Auge-Koordination ihres Kindes trainieren möchten. Spielerisch gesehen, sind die Übungen wettbewerbs- oder bewältigungsorientiert. Je nach sozialen Kompetenzen der Kinder sollten die Übungen dementsprechend angepasst werden.

Stephan Blüml

Das kleine Ballspiel
(Das kleine Förderspiel) ist ein pädagogisches Lernspiel für mindestens 2 Spieler ab 3 Jahre

Generationsübergreifend Spielen

Kinderspiele sind die besseren Familienspiele

Die Situation ist immer die Gleiche. Man sitzt als Spieler nach dem Essen oder in einer angenehmen Runde mit der Familie zusammen. Jetzt schnell ein schönes Gesellschaftsspiel hervorholen. Das fänden alle ganz gut. Nur welches? Bei dieser Frage beginnen die Probleme. Denn es knallen Interessen aufeinander, die regelrecht zu einem familiären Zwist führen können. Dabei könnte alles ganz einfach sein.

Interesse 1: Der liebe Ehemann. Er ist der etwas ambitioniertere Spieler. In dieser Runde fände er eine Partie Die Siedler von Catan natürlich genial. Dumm nur: Seine Frau hasst es, die Kinder sind noch zu klein und Oma und Opa finden das zu kompliziert.

Interesse 2: Die Kinder finden Mensch ärgere Dich nicht natürlich gut. Oma und Opa würden vielleicht noch mitmachen. Doch die Frau sagt: Nein. Und der Ehemann: Nein, der würde sich lieber in die Hand beißen, als ein langweiliges Würfelspiel auf den Tisch zu bringen.

Interesse 3: Oma und Opa, sofern sie nicht Mensch ärgere Dich nicht spielen sollen, ziehen das leichte und schnelle Mau Mau vor. Natürlich nach ihren ganz eigenen Regeln. Das wiederum finden Vater, Mutter und Kinder einfach nur blöd.

Interesse 4: Die liebe Ehefrau hat etwas übrig für taktische Spielchen, die schnell von der Hand gehen. Carcassonne wäre ihre Wahl. Die Kinder sind etwas überfordert, der Mann fände das noch ganz schön, aber Oma und Opa kommen mit den fitzeligen Figuren und den Kärtchen nicht zurecht.

Die Lösung: Kinderspiele!

Jetzt ist guter Rat teuer. Solche Situationen gibt es in vielen Familien immer wieder. Dabei ist die Lösung ganz einfach: Kinderspiele. Denn nur bei Kinderspielen funktioniert das gemeinsame Spielerlebnis irgendwie immer. Ehrlich. Ausgerechnet bei Kinderspielen!

Warum ist das so? Die Erfahrungswerte zeigen es: Mit Kinderspielen wird die gesamte Alterspalette abgedeckt. Kinder finden es sowieso immer schön, mit Älteren zu spielen. Die Eltern können sich (wichtig) in Ruhe und rasch in die meist einfachen Regeln einlesen, um allen am Tisch das Spiel näher zu bringen. Die Großeltern werden nicht durch zu viele Details „verschreckt“ und selbst die Holzfiguren liegen ihnen meist gut in der Hand. Wenn dann noch alle wirklich spielen wollen, erlebt die Familie am Tisch den Reiz und den Zauber eines Gesellschaftsspiels. Keiner wird überfordert und keiner muss spielerisch Rücksicht nehmen, um jemanden zum Beispiel gewinnen zu lassen. Der gemeinsame Spaß steht dann im Vordergrund. Nebenbei werden die Familienbande gestärkt.

Leider sind diese Augenblicke natürlich viel zu selten und es erfordert ein gewisses Maß an Vorbereitung. Aber wenn man es einmal erlebt hat, schwärmt man davon und möchte es wiederholen. Genau deswegen sind Kinderspiele die eigentlichen Familienspiele. Probieren Sie es doch einfach mal aus: Es gibt so schöne Kinderspiele, die auch Erwachsenen viel Spaß machen!

Frank Riemenschneider

Anzeige

www.cuboro.ch

EDITION

cuboro SWISS

NEU

tricky ways fasal: Das strategische Brettspiel für den kurzweiligen Spieleabend unter Freunden oder in der Familie. Zwei Spielvarianten garantieren Spielspass für Gross und Klein. Erhältlich im Spielwarenfachhandel.

Atelier KE

Anzeige

SPIELERNETZWERK
www.SPIELE-OFFENSIVE.de

MACH MIT BEIM SPIELER NETZWERK!

Mach mit beim Spielernetzwerk!

+ Spiele geschenkt bekommen
+ neue Mitspieler in deiner Nähe finden
+ Freunde treffen
+ anderen Spielern helfen
+ tolle Errungenschaften sammeln

Jetzt **kostenlos** anmelden und mitmachen auf deiner **persönlichen Seite** bei

WWW.SPIELE-OFFENSIVE.DE

Spielen mit Kondom

Kartenschutzhüllen für alle Fälle

Ja, zugegeben - ich bin ein Verhüterli-Fan! Yep, einige werden mir jetzt entweder mit einem kurzen Kopfnicken zustimmen. Oder aber sie schütteln so heftig ihren Kopf, dass Schwindel droht. Aber schauen wir uns diese Thematik mal etwas näher an. Welche Vorteile hat denn ein Verhüterli? Natürlich im Spiel. Also beim Gesellschaftsspiel. Genauer gesagt: Es geht um Kartenschutzhüllen. „Ja, was kann einer Spielkarte denn schon passieren?“, höre ich die Frage. Oh, eine ganze Menge!

Spielkarten ohne Kartenschützhülle

Da wären zum einen typische Begleitumstände beim Spieleabend. Da werden in die eine Schüssel Gummibärchen geschüttet, in die andere Schüssel kommen kleine Schokostückchen, dort wird eine Chipstüte aufgerissen, und irgendwo hinten im Schrank müssten noch ein paar von diesen Plombenziehern sein. Die Finger wandern von einer Schale zum Mund zur anderen Schale und dann … STOP! Nicht anfassen. Die arme Spielkarte! Wer so spielt, hat hinterher die typischen Klebekarten. Nach so einer Partie werden die Karten einfach nicht mehr so ausschauen und vor allem sich so anfühlen wie zuvor. Kleine Fettflecke oder aber auch eine komische, stellenweise bräunliche Verfärbung drohen. So, als ob man denkt, die Spielkarte kommt gerade aus dem Sommerurlaub von den Seychellen. Oder noch schlimmer: Die Karte ist stellenweise gar nicht mehr zu erkennen. Mit Kartenschutzhüllen wäre das jedoch nicht passiert ...

Zum anderen sind da die Schwitzer. Denn einige Menschen fangen mitten im Spiel - vor Aufregung oder aus anderen Gründen - an zu schwitzen. Nur ganz leicht an den Fingerkuppen natürlich. Aber es reicht. Die Spielkarte biegt sich unmerklich durch die Feuchtigkeit. Der Spieler merkt es, reibt sich die Hände an der Hose ab, aber da ist es schon zu spät. Die Spielkarten bekommen nach und nach eine leichte Neigung und quellen stellenweise leicht auf. Dem einen ist es wenigstens unangenehm, ein anderer denkt vielleicht: „Sind eh nicht meine.“ Mit Kartenschutzhüllen … Genau: Wäre das nicht passiert.

Karten mit Schutz

Betrachten wir nun eine Spielkarte, die in einem Verhüterli steckt. Sie hat sozusagen einen leichten Plastikharnisch an. Dies gibt ihr eine gewisse Stabilität, aber dafür liegt sie nicht mehr ganz so geschmeidig in der Hand. Viele Spieler stört das regelrecht. Manche reagieren richtig aggressiv und wollen lieber ohne spielen (das kennen wir ja von den echten Verhüterli auch). Aussagen folgen wie: „Oh, sind die spitz“ oder „Oh, man, die kann man überhaupt nicht richtig mischen“. Zugegeben, das Mischen ist mit den Verhüterli eine kleine Kunst. Aber weder Gummibärchen, Chips oder Schokolade können unserer Spielkarte in Plastikharnisch etwas anhaben. Ja, selbst schwitzige Finger haben keine Chance. Allenfalls läuft die Kunststoffhülle leicht an.

Der einzige wirkliche Nachteil ist, dass diese schönen Verhüterli Geld kosten. Und je nachdem, wie viele und in welcher Größe diese benötigt werden, kann das ganz schön teuer werden. Wer aber häufiger spielt und gern saubere Karten hat, sollte das „Spielen mit ‚Kondom‘“ einmal ausprobieren.

Jürgen Strobel

Vorsicht! Krabbelviecher!

Das aufregende Kinderspiel Kakerlaloop

Kleiner Kakerlakenwitz gefällig? Neulich in der Tierhandlung: „Guten Tag. Ich hätte gerne dreißig Kakerlaken, zwanzig Spinnen und fünf Ratten.“ „Wozu brauchen Sie die denn?“ „Ich ziehe bald um und laut Mietvertrag muss ich die Wohnung so verlassen, wie ich sie vorgefunden habe.“ Ein echter Schenkelklopfer - haha! Kakerlaken sind keine Vorzeigeinsekten. Trotzdem schafften sie es, als Bestandteil des Kinderspiels Kakerlakak erfolgreich zu sein. Thema: Kakerlakenjagd in der Küche. Beim Spiel Kakerlaloop von dem Autorenduo Inka und Markus Brand spielen wir im Hinterhof.

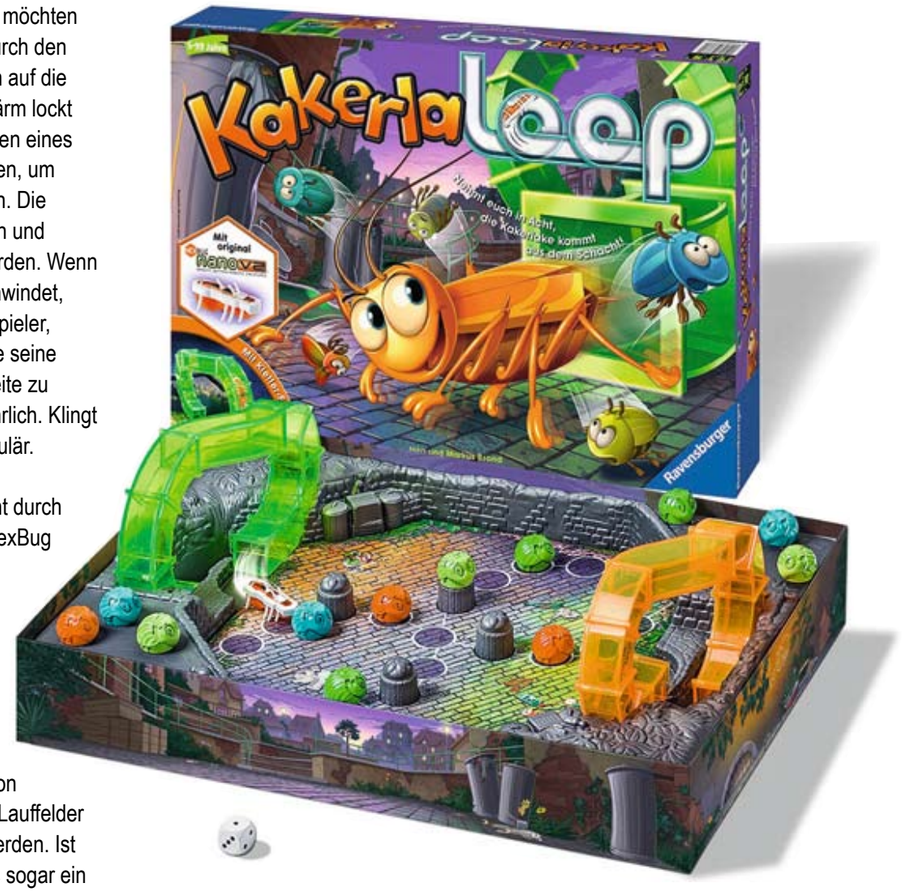
Hinterhofatmosphäre! Käfer möchten von ihrem Startpunkt aus durch den Hof und über die Mülltonnen auf die andere Seite rennen. Der Lärm lockt eine Kakerlake aus den Tiefen eines Lüftungsschachtes nach oben, um nach dem Rechten zu sehen. Die Käfer müssen sich tot stellen und hoffen, nicht erwischt zu werden. Wenn die Kakerlake wieder verschwindet, geht das Spiel weiter. Der Spieler, der es als erstes schafft, alle seine drei Käfer auf die andere Seite zu bekommen, gewinnt. Mal ehrlich. Klingt erst mal ziemlich unspektakulär.

Der Thrill beim Spiel entsteht durch die Kakerlake. Es ist eine HexBug nano V2, die durch die zwei Loopings in den Untergrund und wieder hinaufläuft. Die Spieler würfeln mit einem sechseckigen W4 (Würfel mit den Zahlen 1-4). Entsprechend dem Würfelwert darf mit einem von seinen drei Käfern über die Lauffelder des Hinterhofes gezogen werden. Ist das Zielfeld besetzt, geht es sogar ein Feld weiter. Danach sollte möglichst schnell der Würfel an den nächsten Spieler weitergegen werden. Sollte! In der Aufregung wird das gerne schon mal vergessen. Jedes Mal, wenn die Kakerlake das Spielbrett betritt, darf nicht mehr gezogen werden. So lange, bis die nano V2 wieder verschwunden ist. Danach wird geschaut, welcher Käfer nicht mehr auf einem Lauffeld ist und somit wieder zum Start muss. Weiter geht es! Einzig und alleine auf den Mülltonnen sind die Käfer sicher vor dem Verschieben.

Klingt immer noch nicht nach großer Brettspielkunst, und trotzdem sind die Kinder ganz wild auf Kakerlaloop. Der Aufforderungscharakter ist enorm, obwohl nur gewürfelt wird und eine batteriebetriebene Schabe über das Spielfeld gleitet. Faszinierend. Andere Spiele sind danach out. Man könnte übrigens durchaus taktisch spielen. Macht nur keiner. Zu aufregend.

Frank Riemenschneider

Kakerlaloop
von Inka und Markus Brand (Ravensburger) für 2-4 Spieler ab 5 Jahre



Einfache Würfelei zur kleinen Stadt

Das Städtebaukartenspiel Machi Koro

Machi Koro ist ein Städtebauspiel mit Karten und Würfeln. Die Anleihen bei anderen Spielen sind unübersehbar. Wesentlicher Punkt dabei: Die Siedler von Catan. Denn einen (manchmal zwei) Würfel werfen, dafür Einkommen (hier: Geld statt Rohstoffe) erhalten und dann bauen, das klingt vertraut. Ebenso vertraut klingen Kartencombos, wie sie seit Jahren immer mal wieder bspw. bei San Juan oder Race For The Galaxy oder mit anderer Zielrichtung sogar bei Magic The Gathering auftreten. Motto: „Hast du eine Karte von XYZ, bekommst du für diese jetzt (auch) Geld“. So einfach ist es, einem Spiel Optionen zu geben. Letztlich sind die Spieler dabei, nur mit einem Weizenfeld und einer Bäckerei ausgestattet ihre Stadt zu erbauen. Ziel: Vier Großprojekte als erster Spieler zu stemmen.

Ganz einfach: So läuft‘s

Bei Machi Karo geht es zügig zur Sache. Wer an der Reihe ist, würfelt. Das Ergebnis zeigt an, für welche Karten es Geld gibt (analog Die Siedler von Catan). Dazu haben die Karten einen Würfelwert. Wird dieser getroffen, bringen grüne Karten Geld aus der Kasse bei eigenen Würfen, blaue Geld aus der Kasse bei Würfen aller Spieler, rote bringen Geld, das aber der Spieler am Zug zahlen muss, und lilafarbene bringen bei eigenem Würfelwurf Kohle von einem beliebigen (oder allen) Mitspielern. Nachdem das ausgewertet ist, darf der aktive Spieler noch ein Bauwerk bauen. Entweder eins seiner Großprojekte (die meisten sind recht teuer) oder eins aus der offenen Auslage (je nach Variante liegen dort alle Bauwerke oder jeweils nur zufällig nachgezogene) wandert vor den Spieler und ergänzt dort seine Stadt. Das kostet natürlich das sauer verdiente und oft genug von den Mitspielern eingeforderte Geld (Cafe und Restaurant lassen grüßen).

Die Taktik bei Machi Karo

Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich an viel Geld zu kommen. Denn Geld ist der Baustoff für neue Karten. Der Weg dorthin ist auf dem Papier sehr vielfältig, im Spiel fehlen die Münzen aber meist, um gewünschte Strategien durchzuziehen. Aber theoretisch bringen Kombos satt Kohle: Bauwerke wie Molkerei bieten eben nicht nur einen neuen „Würfelwert“ (um sicher an Einkommen zu gelangen), sondern eben Geld für andere Karten wie die Bauernhöfe. Alternativ bringen Möbelfabriken für Wald und Bergwerke oder Markthallen für Weizenfelder und Apfelplantagen Geld.

Damit Geld auch wandert, sind rote Karten sowie die besonderen Bauwerke in Lila dabei. Diese locken den Mitspielern das Geld aus der Tasche und schaffen ein Mindestmaß an Interaktion. In voller Besetzung ist das ein wichtiger Teil des Spiels, dessen Spielspaß bei weniger Mitspielern deutlich abnimmt.

Klar ist aber auch: Wer auf Bauwerke setzt, deren Zahlen zu einseitig sind, fordert das Würfelglück heraus. Das wird bei Machi Koro eh schon arg strapaziert und bei gewählten Kombos noch extremer: Entweder gibt es gar nichts oder heftig viel Geld. So scheinen viele Wege zum Ziel zu führen, aber ehrlich gesagt geht dies nur mit Würfelglück.

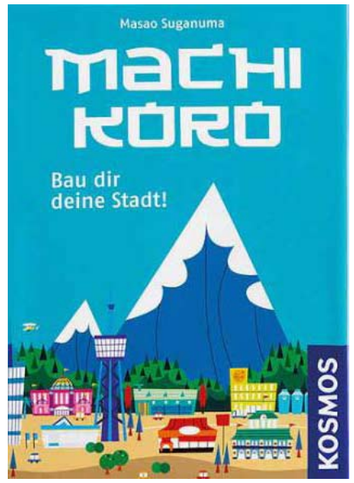
Gespaltene Meinung: Zwischen elender Würfelei und spannendem Städtebau

Machi Koro geistert als Tipp durch die Spieleszene. Der Spaß soll groß sein, das Spiel einfach toll: Kurz, leicht verständlich, schöne Mechanismen und grafisch hübsch – eben einfach gut. Bis zum Gedankenstrich widerspreche ich auch nicht. Aber gut? Meiner Meinung nach: Nein!

Machi Koro
von Masao Suganuma (Kosmos) für 2-4 Spieler ab 8 Jahre

Machi Koro ist ein Spiel, das auf vielerlei Ebenen Spaß verspricht. Faktisch verkommt es auf dem virtuellen Spielbrett zu einem reinen Glücksspiel mit Ärgerfaktor, bei dem die Taktik eine untergeordnete Rolle spielt. Zudem scheißt der Teufel immer auf den dicksten Haufen. Das freilich hält viele Spieler nicht davon ab, viel Spaß mit Machi Koro zu haben. Es gibt aber auch spannende Alternativen wie das Kartenspiel The City oder das Brettspiel Suburbia. Allerdings sind die Spielregeln von Machi Koro noch einfacher als bei diesen beiden leicht verständlichen Städtebauspielen. Und Fans von Die Siedler von Catan werden Machi Koro auch lieber spielen.

Michael Weber



Meinungsvielfalt: Pro und Contra Machi Koro

Als ich Machi Koro das erste Mal spielte, hat es richtig Spaß gemacht. Die Münzen flogen nur so über den Tisch, Wartezeiten gab es keine und am Ende waren so gut wie alle Karten auf dem Tisch. Alles wurde einmal ausprobiert. Jeder von uns Spielern hatte eine beachtliche Stadt aufgebaut. Das sah gut aus.

Bei der zweiten Partie sah die Welt schon wieder ganz anders aus: Totale Ernüchterung kehrte ein. Meine Mitspielerin sagte sogar: „Das Spiel ist ja richtig schlecht, pack das mal weg.“ Was war passiert? Wir haben einfach gewürfelt, Geld gesammelt und auf die vier Karten gespart, die man freischalten muss, um den Sieg zu erlangen. Ganz, gaaanz selten konnten wir uns gegenseitig Geld klauen, nämlich nur dann, wenn die Café-Karte wirksam wurde.

Irgendwie hatten wir das Spiel falsch gespielt. Aber eigentlich auch nicht, da alle Regeln befolgt wurden. In diesem Fall haben wir allerdings Schema F befolgt, was da lautet: 1er-, 2er-, 5er-Karten kaufen, Geld anhäufen, Großprojekte bauen, fertig … Aber eben total langweilig!

Ich werde Machi Koro zwar nochmal mit anderen Leuten spielen, aber garantiert nicht mehr zu zweit. Meiner

Meinung nach muss ein Spiel auch nach der einfachsten 08/15-Taktik funktionieren. Denn nicht jeder ist ein Spiele-Fuchs, der verschiedene Strategien und Taktiken ausprobiert. Viele kämen vermutlich gar nicht auf die Idee, dass man ein Spiel wie dieses überhaupt auf unterschiedliche Art und Weise spielen kann. Fällt da ein Spiel beim ersten Versuch durch, landet es nie wieder auf dem Tisch.

Hendrik Breuer

Ich habe Machi Koro bereits mehrmals gespielt und es hat mir und den meisten meiner Mitstreiter gut bis sehr gut gefallen. Es hat Elemente von Die Siedler von Catan und Dominion, was es zu etwas sehr Reizvollem macht. Allerdings waren das nie Zweierpartien. Und man muss halt schon auf die Würfel und ihre Zufälligkeiten hoffen oder sich nicht allzu sehr über sie ärgern können. Sonst wird das wirklich nichts mit Machi Koro

Bernhard Zaugg

Anpassen, um zu überleben

Evolution, das etwas andere Dinosaurierspiel

Wenn es einst ein vorherrschendes Tagesthema bei den Bewohnern der Erde gab, dann war das: Fressen! Blätter, Gräser, Sträucher führten die Speisekarte an. Oder das Grünzeug war eher rot, triefend und manchmal noch quiekend – je nach Vorlieben der Arten. Ach ja, wir sprechen übrigens nicht von Menschen, sondern von Dinosauriern. Von Urzeittieren oder ganz allgemein gesagt von Spezies.

Diese sollen und wollen bei Evolution von 2-6 Spielern nicht nur großgezogen, sondern möglichst auch am Leben erhalten werden. Und das ist gar nicht mal einfach.

Jeder Spieler beginnt mit einer Spezies und kann theoretisch in jeder Runde eine oder mehrere dazu bekommen. Außerdem kann er seine bereits lebenden Spezies entwickeln, indem er ihnen bis zu drei Eigenschaften zuordnet oder ihre Population und/oder Körpergröße erweitert. Alles bringt ihm Vorteile beim Vertilgen der Nahrung oder beim Schutz gegen die ewig geifernden Fleischfresser.

Doch Achtung: Jede Spezies will gefüttert werden und das möglichst vollständig! Wie viel Futter es gibt, steht zum Rundenbeginn fest. Doch das muss für alle reichen. Und selbst am gut gefüllten Wasserloch wird es schnell ungemütlich, wenn die Spezies der Mitspieler ebenfalls auf Wachstumskurs sind.

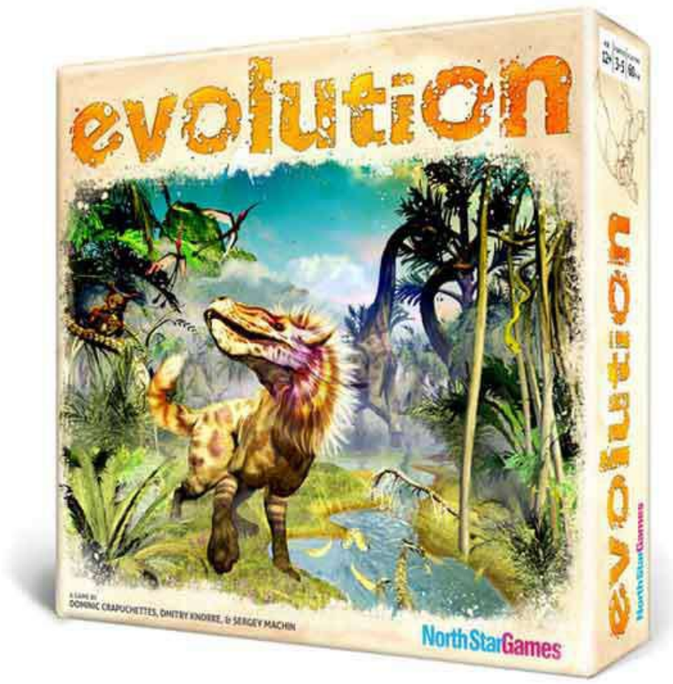
So gar keinen Spaß verstehen da übrigens die Fleischfresser, welche sich – nomen est omen – an den lieben Pflanzenfressern gütlich tun. Dagegen können diese sich mit Eigenschaften (in Form von Karten) versuchen zu schützen. Dumm nur, wenn die Fleischfresser intelligent sind.

Ziel bei Evolution ist es, in der unbestimmten Anzahl an Spielrunden das meiste Futter abzubekommen. Jeder Futterchip, der am Spielende in den kleinen Säckchen der Spieler liegt, zählt einen Punkt. Punkte gibt es außerdem für jede Eigenschaftskarte und schließlich für die Populationsgröße der Spezies. Ist der Nachziehstapel einmal aufgebraucht, endet eine Partie, und es gewinnt, wer in Summe die meisten Punkte sammeln konnte. Die Spielregel ist übrigens für das, was in einer Partie passieren kann, erstaunlich kurz.

Mir und auch den Spielrunden, denen ich es präsentiert habe, hat Evolution äußerst gut gefallen! Die Idee ist unverbraucht und das Thema ist fantastisch umgesetzt. Dass alle Tiere fressen müssen, weil sie sonst möglicherweise aussterben, ist nicht nur gnadenlos realistisch, sondern setzt jeden Spieler zu jedem Zeitpunkt in Konkurrenz zueinander, ob er will oder nicht.

Und die Fleischfresser? Die fressen ausschließlich Fleisch. Mangels gewerblicher Viehzucht im Zweifel eine der eigenen (anderen) Spezies, wenn man sie nicht erfolgreich schützt. Erfolgreich heißt, dass das potenzielle Opfer tunlichst nicht dieselbe Eigenschaft haben sollte wie sein Jäger und hoffen muss, jener besitzt nicht die Intelligenz, den Schutz seines Opfers auszuschalten.

Sehr reizvoll sind übrigens die Symbiosen, Nachbarschaftshilfen und Versorgungsketten zwischen den eigenen Spezies, mit denen sich ein Spieler schützen, aber auch seine Spezies sich gegenseitig ernähren lassen kann.



Spannendes Mit- und Gegeneinander am Spieltisch

Evolution ist nicht nur „fressen und gefressen werden“. Jeder Spieler muss seine Gegner beobachten. Bei der Aufzucht spielt dann Fortuna spürbar in die Karten. Das soll nicht heißen, dass man aus einer Spezies nicht etwas machen könnte, nur weil ihr eine gewünschte Eigenschaft fehlt. Aber es ist eben auch keine Frage der simplen Planung, was meine Spezies kann und was nicht. Nun gut, auch das kann man als brillante Umsetzung des Themas verstehen, denn auch in der Natur läuft weiß Gott nicht immer alles nach Plan. Also heißt es, sich an die Gegebenheiten so gut wie möglich anpassen, um zu überleben. „Survival of the fittest“ nannte das übrigens Herbert Spencer in Anlehnung an Darwins Evolutionstheorien.

Das einzige, was man Evolution vorhalten könnte, ist, dass es ohne Fleischfresser ein bisschen öde ist. Jegliche Schutzmechanismen sind obsolet, Warnrufer und Aasfresser bedeutungslos. Auch zu zweit kann es nicht wirklich überzeugen, weil Fleischfresser kaum eine Chance haben, zu überleben. Am besten spielt es sich in (fast) voller Besetzung.

Axel Bungart

Evolution
von Dominic Crapuchettes, Dimitry Knorre und Sergey Machin (North Star Games; deutsche Ausgabe: Schmidt Spiele) für 2-5 ab 10 Jahre

Links
Interview zu Evolution lesen

Hinweis
Die Kartenabbildungen stammen aus der englischen Ausgabe, in der Version von Schmidt Spiele sind diese auf Deutsch.

Autor Dominic Crapuchettes über sein Spiel Evolution

Dominic Crapuchettes ist Verleger und Mitautor des Spiels Evotluion. Er verriet Reich der Spiele einige Details über das Gesellschaftsspiel.

Die Spielidee
“Evolution stammt von einem russischen Biologen. Dieser wollte damit die Prinzipien der Evolution veranschaulichen. Es war sehr themenbezogen, aber es hatte einige Mängel, die den Spielspaß deutlich beeinträchtigten. Wir haben die Lizenz 2013 erhalten und haben ein Jahr lang an der Weiterentwicklung des Spielprinzips von Evolution gearbeitet. Sehr wenig ist vom ursprünglichen Spiel geblieben außer das Höchststand-Konstrukt und das Thema.“

Zielgruppe
„Evolution ist ein sehr thematisches Spiel mit interessanten Kartenkombos. Es richtet sich an Leute, die Dominion oder Magic The Gathering wegen ihrer Mechanismen mögen, aber das Thema von Evolution ist viel gängiger als bei diesen Spielen. Daher werden auch an Wissenschaft interessierte Menschen Spaß an Evolution haben.“

Strategien
„Es gibt einen direkten Konflikt bei Evolution. Du kannst eine deiner Spezies zu einem Fleischfresser entwickeln und die Arten der Mitspieler angreifen. Aber ich habe viel Zeit damit zugebracht, um sicherzustellen, dass auch Spieler gewinnen können, die keinen einzigen Fleischfresser spielen. In einem solchen Fall weichen die Spieler den Fleischfressern aus und lassen ihre Population so groß wie möglich werden. Kurz gesagt: Evolution wurde entwickelt, allen Spielern ihren Spielstil zu erlauben. Viele Partien in unserem Büro gehen aus, ohne dass ein einziger Fleischfresser auftritt.“

Fleischfresser
„Fleischfresser sind kniffelig zu spielen. Neue Spieler spielen sie oft früh. Dann müssen die Fleischfresser aber hungern, weil sie keine Nahrung finden. Ich würde es vermeiden, sie vor der zweiten Spielhälfte zu spielen.“

Maus, pass auf!

Carla Cat begeistert die Familie

Carla Cat ist ein Reaktionsspiel, das der gesamten Familie Spaß macht. Die Spielidee ist zwar nicht neu, aber dennoch gut. Mich erinnert Carla Cat stark an Spitz, pass auf!

Darum geht es

Die Spielidee ist folgende: Bis zu sechs Mäuse (aus sehr stabilem Holz) knabbern genüsslich am Käsestückchen. Doch die Mäuse müssen auf der Hut sein. Sobald die Katze auftaucht, müssen sie schnellstmöglich von

dem Käsestückchen verschwinden. Dafür zieht der Spieler am Mäuseschwanz. Carla Cat kann mit bis zu sechs Spielern gespielt werden. Um so mehr mitspielen, desto lauter und wilder wird es.

Tolles Spiel für Familien

Carla Cat macht richtig Spaß. Wer gerne Reaktionsspiele spielt und keine Lust auf ein sehr umfassendes Regelwerk hat, kann bei diesem Spiel nichts falsch machen. Das Material ist sehr robust. Selbst wenn die Katze mal eine Maus unsanft trifft, passiert relativ wenig. Als Altersangabe sind vier Jahre angegeben. Das ist nach unseren Tests korrekt. Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass alle Mitspieler ungefähr gleich alt sind. Wie gesagt: Aber auch Familien können mit dem Kinderspiel viel Spaß haben.

Alice Riemer

Carla Cat
von Susanne Kummer (HUCH! & Friends) für 3-6 Spieler ab 4 Jahre

Anzeige

Wetteifernde Samurai

Das taktische Laufspiel Takamatsu

Der Titel Han Takamatsu soll in einem Wettstreit vom Shogun Tokugawa vergeben werden. Dazu müssen die Daimyos ihre Shoguns nach einfachen Regeln durch den Palast dirigieren und die gegnerischen Shoguns zu ihren Zwecken einsetzen. Daraus entwickelt sich ein taktisches Mit- und Gegeneinander.

Die Samurai ziehen durch den Palast und versuchen, sich so günstig wie möglich für eine Wertung zu platzieren. Die Setzregeln sind einfach und schnell verinnerlicht. Der Clou ist nun, dass je nach Situation auch fremde Samurai mitgenommen werden müssen. Das ist aber alles nur der Weg zum Ziel, zu den Shogun-Karten.

Mit- und Gegeneinander

Zuerst dachten wir: „Oh, eine neue Variante von Heimlich & Co.“. Es werden Figuren gezogen, Wertungen ausgelöst und Siegpunkte verteilt. Doch dann haben wir die taktische Tiefe des Spiels entdeckt. Denn das Problem ist: Alle Spieler dürfen quasi alle Spielfiguren ziehen. Das macht es extrem schwierig, mit möglichst vielen eigenen Samurai in das eigene Zimmer zu gelangen. Einen Glücksfaktor gibt es in diesem Spiel quasi nicht, hier ist Denken und Taktieren angesagt.

Wir haben sehr viel Spaß mit diesem Spiel gehabt und uns stellenweise die Köpfe zermartert, wie man aus einer vermeintlich schlechten Situation noch etwas Positives schlagen kann. Takamatsu hat in unserer Spielerunde nun einen festen Platz und wir freuen uns auf so einige Abende des Mit- und Gegeneinanders.

Thorsten Herrmann

Das sagt der Spieleautor

Martin Schlegel ist Spieleerfinder. Wir haben ihn zu seinem Taktikspiel Takamatsu befragt.

Der Spielreiz

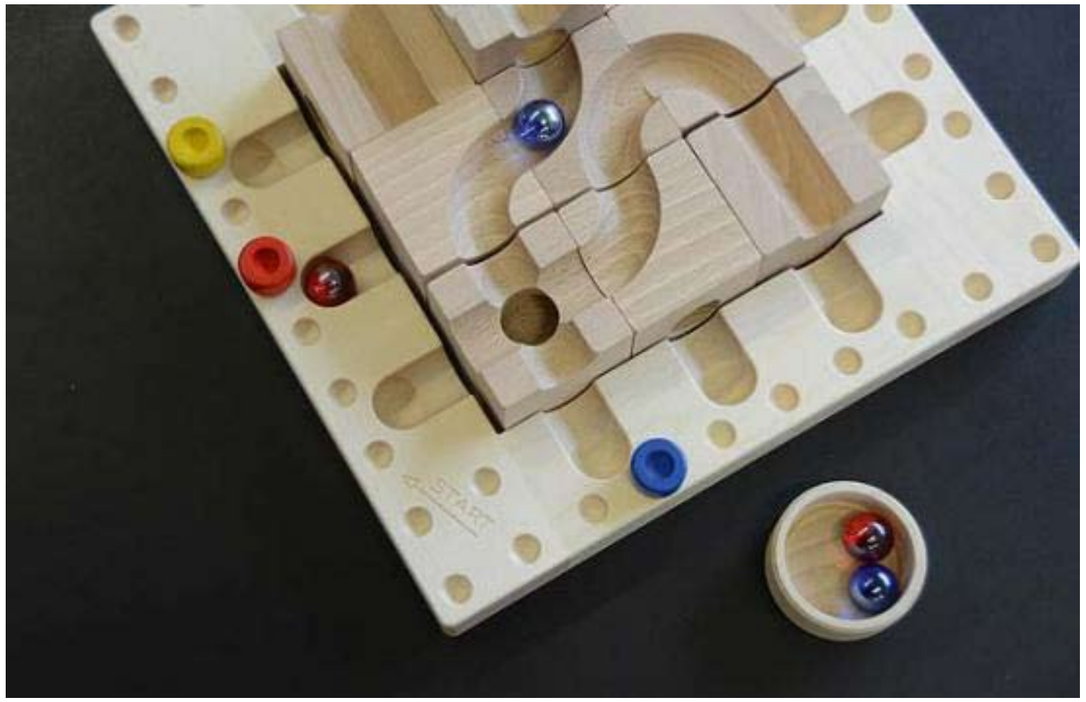
„Die Zugregeln sind ausgesprochen kurz. Man bewegt die Figuren nach lediglich drei Regeln. Man zieht eigene, aber auch fremde Samurai. Diese Möglichkeit, fremde Samurais zu bewegen, ist angenehm, kann aber gefährlich werden. Man muss sie aber nutzen, um gut voranzukommen. Fremde Samurais helfen einem selbst beim Vorwärtskommen, ist aber im Interesse des jeweiligen Gegenspielers. Ein zentrales Dilemma. So entsteht ein permanentes Mit- und Gegeneinander, ein heftiges Mitnehmen und Sich-Aufdrängen - verbunden mit manch einer Überraschung. Jeder Zug wirkt sich in dem vernetzten System auf alle Mitspieler aus.“

Die Zielgruppe

„Die Regeln stellen auch Jüngere vor kein Problem. Sie sollten dann aber untereinander spielen. Denn ein Jüngerer hat gegen einen Erwachsenen eher keine Chance. Ausnahmen gibt es natürlich.“

Für Leser dieses Magazins gibt es das Spiel beim Verlag zum Sonderpreis von 15 Euro statt 19 Euro! Dazu den Discountcode „Spiel-E-Zine“ im Bestellprozess eingeben.

Takamatsu
von Martin Schlegel (Mücke Spiele) für 2-5 Spieler ab 8 Jahre



Rinnen,Tunnel, Kugeln

Das nahezu perfekte Cuboro Tricky Ways

Ist das schon ein Gesellschaftsspiel oder eher ein Spielzeug? Das fragt man sich bei der Cuboro Marmelbahn zurecht. Mit Cuboro Tricky Ways, das korrekt komplett in Kleinbuchstaben geschrieben werden sollte, aber so irgendwie falsch aussieht, ändert sich das. Denn aus Regeln der jährlichen Cuboro-Meisterschaft hat Spielerfinder Johannes Guischard aus der Marmelbahn (ja, so heißen schweizer Murmelbahnen!) ein Spiel für zwei bis vier Spieler gemacht.

Cubory Tricky Ways besticht zunächst durch das Material. Es beinhaltet acht typische Cuboro-Würfel und einen Startturm sowie ein schweres und akkurat geformtes Holzspielbrett und vier Zählsteine aus Holz. Dazu gibt es Murmeln (ähm, Marmeln), die über die im Spiel gebauten Wege gerollt werden. Und schon sind wir mitten im Spiel.

Rinne an Rinne: verzwickter Bahnenbau inklusive

Die Aktionen sind leicht verständlich. Aufgabe der Spieler bei Cuboro Tricky Ways ist es, in drei Zügen eine möglichst lange Rinne für die Murmel zu bauen, die dann nach möglichst langer Fahrt in einem freien Endfeld des Spielbretts ankommt. Je mehr Rinnen dabei genutzt werden, umso mehr Punkte bringt der Zug. Das klingt einfach, ist aber ziemlich verzwickt. Der Startturm wird zunächst aus dem drei mal drei Felder großen Brett entfernt. Dann sind nur drei aus drei verschiedenen Aktionen erlaubt: Holzwürfel in die Lücke schieben, einen Holzwürfel drehen oder einen Holzwürfel drehen und damit in die Lücke springen. In die nun freie Lücke wird wieder der Startturm gestellt.

Soweit ist Cuboro Tricky Ways ganz einfach. Doch die Würfel wollen erst einmal mit so wenig Möglichkeiten zu einer möglichst langen Rinne zusammengestellt sein. Auf ihnen sind Kurven oder Geraden sowie Doppelkurven oder Kreuzungen eingefräst. Unter ihnen ebenso. Durch den Würfel hindurch sind auf ähnliche Weise Tunnel gebohrt. Mit diesen durchaus sehr verschiedenen Würfeln muss man also eine Rinne bilden, die dann auf ein freies Randfeld rollen muss.

Herrjeh! Da ist Planung gefragt. Aber in der Einsteigervariante von Cuboro Tricky Ways, die auch für Kinder interessant ist, klappt das schnell recht gut. Dennoch muss man immer wieder schauen, wie man die Länge der Rinne optimiert. Sobald alle Randfelder mit Murmeln der Spieler belegt sind, endet dieses attraktive Gesellschaftsspiel und es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Tiefgang auf Wunsch

Stopp! So einfach bleibt es nicht. Denn in der Variante für Fortgeschrittene von Cuboro Tricky Ways geht es richtig zur Sache. Hier steigen die meisten Kinder unter etwa zehn Jahren aber besser aus. Es gibt einen Würfel, der die Murmel von der „oberirdischen“ Rinne in das Tunnelsystem geleitet. In dieser Variante wird also auch im „Untergrund“ geplant. Das ist anfangs sehr schwer, weil immer wieder geprüft werden muss, unter welcher Rinne welcher Tunnel sitzt und ob die Murmel tatsächlich einen Weg finden kann. Drei Aktionen sind hier schnell verbraucht, ohne einen Weg bis zu einem Zielfeld gebaut zu haben. Erst nach und nach fällt die Planung leichter und die Spieler erreichen satte Punktzahlen. Denn Tunnelabschnitte zählen doppelt.

Kritikpunkte? Praktisch nicht …

Wenn das nicht reicht, bietet die Spielanleitung von Cuboro Tricky Ways noch ein Punktesystem für ambitionierte Profiplaner, aber das erfordert dann doch etwas Kreativität und Einarbeitung. Überhaupt sollte man dem Spiel eine Chance geben, denn mit jeder Partie werden die Rinnen länger und die Überlegungen leichter. In dem Sinne ist Cuboro Tricky Ways ein Spiel, das die Kreativität extrem fördert und dabei großen Spaß macht. Tatsächlich habe ich praktisch keine Kritikpunkte. Cuboro Tricky Ways ist einfach, dennoch fordernd, sieht sehr schön aus, besteht aus erstklassigem und sehr akkuratem Material und – das ist das Wichtigste – macht tierisch Spaß! Die glücklichen Gesichter über eine gelungene lange Rinnenfahrt sind einfach unbezahlbar. Ebenso das Erschrecken, wenn es im Tunnel mal wieder wegen eines Baufehlers klemmt. Herrlich. Einzig eine weitere Tunnelkurve oder zusätzliche Würfel zum Austauschen hätte ich mir gewünscht. Aber dafür gibt es die Elemente der Cuboro Marmelbahn und dann wäre das Spiel wieder auf dem besten Weg, ein Spielzeug zu sein.

Michael Weber

Cuboro Tricky Way
von Johannes Guischard (cuboro AG) für 2-4 Spieler ab 6 Jahre

Das sagt Verleger Matthias Etter

Ein Spiel für die ganze Familie?

„Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade. Werden die Cuboro-Elemente nur an der Oberfläche benutzt, ist die Aufgabe einfach, da offensichtlicher. Werden die Tunnelfunktionen einbezogen, sind unerwartete und auch erstaunliche lange Wege möglich.“

Was ist das Besondere?

„Die Elemente haben auch Rinnen auf der Unterseite, die zu den Tunneln anders ausgerichtet sind als die auf der Oberseite. Durch das Auf-den-Kopf-Stellen der Elemente gibt’s also noch zusätzliche Möglichkeiten, Rinnen und Tunnel zu kombinieren. Zudem werden kreative Spielerinnen und Spieler selber zusätzliche Regeln entwickeln oder versuchen, herkömmliche Cuboro-Elemente mit einzubeziehen.“

Wo werden die Holzsteine produziert?

„Wir arbeiten seit 27 Jahren mit der gleichen Schreinerei zusammen, die eine enorme Entwicklung durchgemacht hat, was die Menge, aber vor allem auch produktionstechnische Tricks zur Herstellung der Cuboro-Elemente betrifft. Auf der einen Seite sind wir also auf diesen Betrieb und den Schweizer Standort angewiesen, was qualitätsmässig ein Vorteil ist. Da wir über 70 Prozent exportieren, sind wir allerdings preislich mit dem starken Franken ziemlich bestraft. Der Spielrahmen von Cuboro Tricky Ways stellt übrigens ein neuer Zulieferer im Berner Oberland her.“

Kurz mal was bauen
Das taktische Würfelspiel Blueprints

Kaum lassen die Kinder ihre Bauklötze stehen, bauen die Papas und Mamas die waghalsigsten Konstruktionen. Genau dieses Gefühl ist es, das das Taktikspiel Blueprints von Yves Tourigny (Z-Man Games/Asmodee) auf den Spieletisch holt. Hier dürfen Würfel gestapelt und Häuschen gebaut werden – ganz offiziell, dafür aber mit taktischer Tiefe. Es gilt, Sonderpreise zu beachten und dennoch den Rundensieg zu erlangen, um am Ende mit den meisten Siegpunkten als bester Architekt hervorzugehen. Nur wer die Materialien geschickt einsetzt, wird Rundensieger und bekommt den begehrten Goldpreis verliehen, der die meisten „echten" Siegpunkte mit sich bringt. Zusätzlich gilt es, die Sonderpreise zu beachten, deren Regeln als Mischmasch aus Würfelspielen wie Kniffel, weiteren Kombinationen und Bauklotzspielen erscheinen.

Strategen werden mit Blueprints weniger glücklich werden, dafür alle heimlichen Türmchenbauer und flexiblen Taktiker. In seiner Kombination aus Taktik und Spielelementen aus der Kindheit ist Blueprints ein schöner Zeitvertreib, der sich für mehrere Partien genauso eignet wie für eine schnelle Runde zwischendurch. Dank der kurzen und einfachen Regeln wird es auch Gelegenheitsspielern Freude machen. Damit muss man auch nicht mehr warten, bis die Kinder endlich ihre Bauklötze abgeben.

Alexandra Fauth

Blueprints
von Yves Tourigny
(Z-Man Games/Asmodee)
für 2-4 Spieler ab 14 Jahre

Anzeige

15 Jahre www.spielmaterial.de - Feiern Sie mit uns !

www.spielmaterial.de ist *das* Onlineportal zum Thema Brettspieleentwicklung mit dem **weltweit größten Sortiment** an Spielsteinen, Materialien und Hilfsmitteln zu deren Herstellung und Entwicklung. Das Angebot wird kontinuierlich ausgebaut und erweitert.

Mit dem Gutscheincode „SpielEZine" erhalten Sie einmalig einen Rabatt von 15% auf eine Bestellung in unserem Onlineshop www.spielmaterial.de - einfach im Rahmen des Bestellprozesses eingeben !

*Konkrete Hilfestellungen zu Ihrem Spieleprojekt finden Sie in unserem **WIKI** unter www.spieleerfinden.de/wiki*

Wer ist hier ein Nerd?
Aus dem Leben eines Spieleverrückten

Was musste ich da kürzlich im Editorial meiner Lieblingsspielezeitschrift lesen? Jemand bezeichnete mich als Nerd. Also, nicht mich persönlich, sondern Spieler. Genauer gesagt Vielspieler. Noch genauer gesagt Vielspieler, die ihre Spiele lieben und pflegen und daher das Spielmaterial in Tütchen, Schächtelchen und Säckchen einbetten, damit es lange nach Spielmaterial und nicht schon bald nach gespieltem Material aussieht.

Was ist ein Nerd?
Ganz schön frech! Was ist überhaupt ein Nerd? Kein Mensch weiß so genau, woher der Begriff wirklich entstammt und was er bedeutet. Aber alle haben ein Bild vor sich, wenn sie an Nerds denken: Hornbrille und fettige Haare. Außerdem müsste er enthusiastisch sein, stereotyp aber durchaus intelligent und außerdem „unattraktiv und neurotisch" wie einst Peter Glaser im Stern schrieb.

Stop! So nicht!
Also, jetzt mal langsam. Man mag mir ja viel nachsagen, aber unattraktiv und neurotisch? Nur weil ich kleine Pappplättchen nach Farbe sortiert in Döschen und Tütchen fülle und das auch nach dem Spiel bitteschön wieder so aussehen soll wie vorher, damit jeder bei Spielbeginn auf Anhieb sein Material zusammen hat? Nur weil ich Karten in Kartenhüllen attraktiver finde als ungeschützt? Nur weil ich einzelne, fehlende Teile beim Verlag nachbestelle, auch wenn man sie eigentlich gar nicht braucht? Oder etwa, weil ich akribisch aufschreibe, wer, wann, was mit mir gespielt hat, wer gewonnen und wie viele Punkte er oder sie dabei erzielt hat? Hey, damit habe ich schon (ohne es zu wissen) Alibis besorgt! Von der – ganz nebenbei – aufgezeichneten Historie meiner Ex-Freundinnen ganz zu schweigen. (Das kann übrigens auch nach hinten losgehen.)

Ich glaube, es hackt! Da versucht man, gut zu sein und seine Kinderchen so zu behandeln, dass sie auch das Erwachsenenalter noch erreichen und nicht vorher schon abgenudelt und angeknötet ein Schattendasein führen müssen und zack – ist man ein Nerd.

Ich bin Nerd! Und jetzt?
Was mach' ich denn jetzt? Muss ich mit dem Makel weiterleben, als Nerd angesehen zu werden, auch wenn die sekundären Typenmerkmale - wenn überhaupt – nur latent vorhanden sind? Soll ich mich dagegen entrüsten oder gar zur Wehr setzen? Und wenn ja, wie? Eine Gegendarstellung wäre wohl ein probates Mittel, aber da müsste ich erst einmal zugeben, dass ich mich überhaupt angesprochen fühle. Am unauffälligsten wäre wohl, ich würde einfach so tun, als hätte ich den Artikel nicht gelesen. Genau.

So. Und jetzt pöppel' ich erst mal in Ruhe mein neues Spiel aus, und dann tüftele ich weiter an der Solovariante für Diplomacy. Gott, das wird wieder eine lange Nacht ...

Axel Bungart

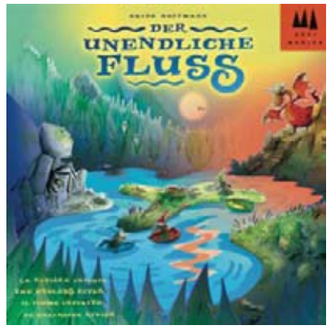
Anzeige

Mehr Einblicke in die Seelen von Spieleverrückten gibt es hier

Auf Rollen übers Wasser

Das bewegende Kinderspiel Der unendliche Fluss

Der unendliche Fluss fließt, wie es wohl in einer magischen Landschaft üblich ist, auf Rollen. Auf ihm werden Boote mit drei kleinen Magiern bewegt, die ihren Mut mit einem Besuch bei den Gruselwesen am unendlichen Fluss beweisen wollen. Natürlich mit Fotos! Die werden vielleicht später auf magierpics.de (diese Seite gibt es aktuell noch nicht) veröffentlicht, um den eigenen magischen Coolness-Faktor zu zeigen. Fotos mit Riesenspinnen oder Drachen? Yeah!



So wird Fluss gespielt

Aber wie das mit jungen Magiern so ist. Fotos bekommen sie ja noch so hin, aber profane Dinge wie das Steuern des Bootes? Na ja. Das Schwierige ist: Im Prinzip ist klar, wie man den Fluss bewegen muss. Wer sein Boot geradeaus steuern möchte, schiebt die Flusslandschaft, auf denen unsere Magier mit farbigen Hüten unterwegs sind, nach vorne. Nach rechts fahren, heißt, nach rechts ziehen. Klingt einfach, ist es aber nicht. Denn alle drei Boote sind unterwegs und mindestens zwei davon führen ein Eigenleben auf dem Fluss.

Der aktive Spieler versucht, seine Foto-Aufgabe (Magier mit Gruselwesen) zu erfüllen. Bloß, das wünschen sich alle Spieler. Jeder hat nämlich ein Foto verdeckt in der Hand und hofft, dass der aktive Spieler unfreiwillig das entsprechende Boot zu dem passenden Gruselwesen schiebt. So bleibt der Spannungsbogen erhalten, wenn es mal mit dem Booteschieben nicht so klappt. Sechs Fotos braucht man, um zu gewinnen.

Wie gut ist Der unendliche Fluss?

Die Kinderspiele vom Verlag Drei Magier Spiele haben meistens etwas Besonderes und tragen schon fast ein Stückchen spielerische Poesie in sich. Auch bei dem Kinderspiel Der unendliche Fluss bilden Material, Illustration, Regeln und Spielthema eine stimmige Einheit. Bitte aber vorab prüfen, ob die Kugeln kleine Rillen in den Spieltisch machen. Nicht jeder Tisch ist aus Eiche und auf einer Tischdecke will der unendliche Fluss nicht so recht fließen.

Kinder und Erwachsene werden gleichermaßen herausgefordert. Es gibt kein Tempo. Jeder aktive Spieler spielt so, wie er kann. Ob er gut oder nicht so gut mit dem Fluss umgehen kann, ist erst mal egal. Alle haben ihre kleinen Schwierigkeiten. Sollte jedoch der Zeitpunkt eintreffen, dass jeder Mitspieler dieses Spiel im Schlaf beherrscht, kommt ein Würfel ins Spiel, der dann doch noch für Zeitdruck sorgt.

Frank Riemenschneider

Der unendliche Fluss
von Guido Hoffmann
(Drei Magier Spiele) für 2-4 Spieler ab 6 Jahre

Links
Interview mit dem Autor zum Spiel lesen

Spieleautor Guido Hoffmann über Der unendliche Fluss

So funktioniert der Kugelmechanismus

„Der Spielplan besteht aus einem geschlängelten durchgehenden Fluss, in dem eine ganze Menge kleiner Kugeln eingebettet sind. Auf diesen Kugeln befinden sich die drei Magier mit ihren Booten. Wenn ich das Spielfeld in eine Richtung schiebe, bewegen sich die Boote wie von Geisterhand genau in die gleiche Richtung. Die Magier werden nicht mit der Hand berührt.“

Tipp für die erste Partie

„Da es sich in erster Linie um ein Geschicklichkeitsspiel handelt, ist es hilfreich sich mit dem Schieben des Spielfelds vor Spielbeginn vertraut zu machen. Hilfreich ist auch, das Kind darauf hinzuweisen, dass es als aktiver Spieler die anderen Boote mit im Auge behält.“

Der Reiz von Kinderspielen

„Jede Spielegattung hat ihren eigenen Reiz, und jeder Autor hat eine bestimmte Affinität. Zu Beginn brauche ich ein Thema, in dem ich mich spielerisch aufhalten möchte. Kinder lieben es, in ein Thema einzutauchen und sich überraschen zu lassen. Dabei ist es mir wichtig, dass die eigentliche Idee das Thema schon in sich trägt. “

Überleben in der Steinzeit

Das 2-Personen-Spiel Jäger + Späher

Wir spielen in der Zeit vor ca. 2,6 Millionen Jahren, jeder Spieler führt einen Stamm von Steinzeitmenschen an. In jeder Runde müssen wir uns bei Jäger + Späher von Gerhard Hecht (Kosmos) entscheiden, welche unserer Charakterkarten wir ausspielen und welche Aktion wir damit auslösen. Es gibt viele Möglichkeiten und Wege, doch dürfen wir unser Ziel nicht aus den Augen lassen.

Jäger + Späher
von Gerhard Hecht
(Kosmos) für 2 Spieler
ab 12 Jahre

Ganze Rezension lesen

Nämlich, als erster Stammesführer 24 Siegpunkte zu erreichen.

Jäger + Späher kann man in zwei verschiedenen Versionen spielen. Zum einen das Einführungsspiel oder doch gleich das „normale Spiel“ mit mehr Optionen. Zum Kennenlernen vielleicht eine Partie des Einführungsspiels, aber danach würde ich auf alle Fälle nur noch das normale Spiel vorziehen. Hier entfaltet sich das volle Potenzial des Spiels.

Es gibt viel zu überlegen und zu bedenken, daher ist Jäger + Späher auch ein etwas anspruchsvolleres Spiel aus der Kosmos-2er-Reihe. Aber genau das macht seinen Reiz aus. Keine Partie gleicht der anderen und es gibt jede Menge Strategien auszuloten und zu testen. Ein weiteres sehr gutes Spiel für zwei Personen. Absolut empfehlenswert! Daumen nach oben!

Jürgen Strobel

„...Das Spiel hat einen ebenso einfachen wie grandiosen Würfelmechanismus... Absolut mitreißend.“
Hannoversche Allgemeine Zeitung, 24.11.2014

„...Mahé holt das Optimum aus Alex Randolphs kleinem Klassiker heraus. Endlich überzeugt nicht nur das Zockerelement, sondern auch die Aufmachung. ..."
Ludoversum.de, 26.10.2014

Das ist der Gipfel

Schweizer Spieler oder: Begegnung der dritten Art

Schweizer sind anders, viel mehr als man denkt. Sie sprechen anders (selbst dann, wenn sie selber meinen, hochdeutsch zu sprechen …). Sie haben höhere und schönere Berge. Die bessere Schokolade. Wertvollere und hochwertigere Uhren. Den feineren Käse. Und sie spielen anders, jedenfalls die Mehrheit von ihnen. Nämlich im Gegenuhrzeigersinn. Oder «em Chlapf nache» (in Richtung der mit rechts ausgeführten Ohrfeige), wie man bei uns sagt.

Das mag wie ein Detail aussehen, ist aber keineswegs unproblematisch. Klar, es gibt Spiele, bei denen die Reihenfolge überhaupt nicht wichtig und vorgegeben ist, beispielsweise weil alle ihre Züge zur selben Zeit ausführen. Bei den meisten anderen Spielen aber steht in der deutschsprachigen Spielanleitung gleich ganz am Anfang, dass «im Uhrzeigersinn» gespielt werde bzw. gespielt werden solle.

Das führt uns Schweizer regelmäßig vor schwierige Fragen. Kann die Spielrichtung problemlos umgedreht werden (sehr oft und erfreulich häufig «ja»)? Oder ist sie in irgendeiner Weise mit dem Spielplan oder einem anderen Element im Ablauf einer Partie verknüpft? Sodass dann anschließend irgendetwas nicht mehr richtig passt, wenn in der anderen, für uns richtigen, aber nicht der Anleitung entsprechenden Richtung gespielt wird?

Früher war das alles irgendwie noch kaum ein Thema. Die Spiele waren einfacher und ohne Weiteres drehbar. Bei neueren Werken mit ihren ausgeklügelten Mechanismen ist das oft anders. Ausserdem gibt es in Zeiten der Personenfreizügigkeit immer mehr international zusammengesetzte Spielrunden. Wobei meist schnell und oft gar stillschweigend klar ist, dass sich der Gast anzupassen hat. Das bedeutet, dass ich mit Freunden aus Deutschland bei uns zuhause «em Chlapf nache», auf Besuch bei ihnen dagegen im Uhrzeigersinn spiele.

So weit, so klar. Es gibt allerdings auch Ausnahmen. Und die können überraschend kommen. Das schönste Erlebnis hatte ich vor einigen Jahren auf der Spielmesse in Essen. Ich war dort unterwegs mit einem deutschen Freund, der gleichzeitig mein Gastgeber war. Wir probierten diverse Spiele aus. Teilweise zu zweit, aber oft auch mit anderen Messebesuchern, die sich an unseren Tisch setzten oder wir uns an ihren. Gespielt wurde dabei stets im Uhrzeigersinn; ich bin ja schliesslich ein höflicher und wohlerzogener Gast. Bis sich zufällig eine Runde ergab mit zwei anderen Schweizern, die sich für dasselbe Spiel interessierten wie wir.

Nach kurzer Absprache war klar, dass wir im Gegenuhrzeigersinn spielen würden. Die Begründung dafür ist mir nicht mehr geläufig, sie hatte vielleicht etwas zu tun mit Mehrheit oder dergleichen. Viel eher erinnere ich mich noch an das Gesicht und die Verwunderung meines Freundes, der in «seinem» Land und auf «seiner» Messe plötzlich in einer für ihn doch reichlich ungewohnten und unerwarteten Weise spielen sollte. Eine spielerische Verbindung unterschiedlicher Kulturen der ganz besonderen Art, köstlich und absolut unvergesslich!

Bernhard Zaugg

Klein, aber oho!

Spiel direkt ermöglicht Perlentauchen

Harald Mücke ist Leiter der Geschäftsstelle von Spiel direkt. Einer Genossenschaft von kleinen Spieleverlagen, die als Community eng zusammenarbeiten und einen eigenen Großhandel aubaut. Wir haben ihn gefragt, warum das für Verlage und Spieler wichtig ist.

Wer ist Mitglied?

„Größtes Mitglied ist 2F-Spiele. Dazu kommen Kleinverlage aus Deutschland (Clicker, Sphinx, BeWitched, Edition Siebenschläfer, Mücke Spiele, heptagon, Irongames, Frosted Games, Argentum, Hard Boiled Games, Wiwa-Spiele, Igel Spiele, Holstein Spiele, Sierra Madre) aber auch aus dem Ausland (Bezier + R&R Games/USA, Brain Games/Lettland, Funforge/FRA, Porcupine Press/UK)“

Warum ist Spiel direkt notwendig?

„Wir haben die Genossenschaft 2012 insbesondere deshalb gegründet, weil die bestehenden Großhändler die Kleinverlage zu dieser Zeit ausgelistet hatten und wir als Kleinverleger damit vom Handel mehr oder weniger abgeschnitten waren. Als Einzelverlag hat man gegenüber dem Handel nur dann eine Chance, wenn man ein Produkt mit optimaler Nachfrage hat. Das aber ist auf dem hart umkämpften Markt kaum möglich. Der Händler wird in diesem Falle bereits von den Versandkosten für einzelne oder wenige Spiele abgeschreckt.“

Gibt es Vorteile für den Handel?

„Der Händler kann über die Spiel direkt nun Spiele vieler Kleinverlage gebündelt beziehen und damit seinen Kunden auch ungewöhnliche Produkte jenseits des Mainstreams anbieten. Wir haben im letzten Jahr verstärktes Interesse von Ladenbesitzern, die genau dies suchen, um sich von den preisaggressiven Onlinehändlern absetzen zu können.“

Können Kunden direkt bei Spiel direkt bestellen?

„Die Spiele der Mitglieder sind durch den Aufbau der Spiel direkt für Endkunden zwar nicht direkt bestellbar, jedoch findet der interessierte Kunde deutschlandweit und auch in mittlerweile vielen anderen Ländern über Fachgeschäfte und Online-Shops die Möglichkeit, solche Spiele zu bestellen.“

Spiel direkt e. G.
Mehr Informationen zurm Großhandel findet sich auf der Webseite der Genossenschaft.

Verfressener Hase

Das anziehende Kinderspiel Ratzeputz

Der Hase Ratzeputz lebt mit seiner Hasenfamile unter dem Möhrengarten von Zwerg Tilli. Ratzeputz möchte sich die leckeren Möhren schnappen, doch Zwerg Tilli versucht, seine Möhren schneller zu ernten, als Ratzeputz diese fressen kann.

Ratzeputz ist ein kooperatives Merkspiel für 2-4 Kinder ab vier Jahren. Die Spielmaterialien sind liebevoll gestaltet. Spieleschachtel und die Kartonteile sind stabil und mit vielen detailgetreuen Zeichnung versehen, um in die Welt des Hasen Ratzeputz und des Zwergs Tilli einzutauchen. Die kooperative Spielweise ermöglicht auch ein Spiel mit einer größeren Gruppe, in der die Kinder sich gegenseitig unterstützen. Spielt ein Erwachsener mit, kann das Spiel in der einfachen Variante schon mit Kindern ab 3 ½ Jahre gespielt werden. Die anregenden Spielmaterialien haben einen hohen Wiederspielwert und die unterschiedlichen Spielvarianten machen das Merkspiel zu einem langen Begleiter in der Kinderspielsammlung.

Melanie Schröder

Ratzeputz
von Christine Basler und Alix-Kis Bouguerra (Kosmos) für 2-4 Spieler ab 4 Jahre

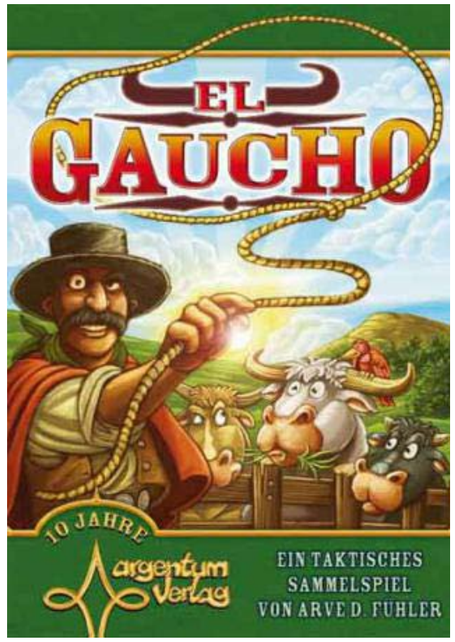
Einmal Rinderbaron sein!

Der etwas andere Kuhhandel bei El Gaucho

Einmal Rinderbaron sein? Bei El Gaucho von Arve D. Fühler (Argentum Verlag) geht das. Das Zusammentreiben der Rinder war ein risikoreiches Unterfangen. Ein Rinderbaron war daher gut beraten, seine Gauchos gut auszubilden, denn man sollte seinen Konkurrenten immer einen Schritt voraus sein. Im spielerischen Notfall kann man auch mal einen Viehdieb einsetzen, um an ein bestimmtes Rind zu kommen. Zu Hause werden die Rinder nach den verschiedenen Rassen sortiert und möglichst gewinnbringend verkauft.

Erst das Areal abstecken ...

Zu Beginn wird in einer Spielplanecke durch vier aufgesteckte Zäune das Feld für das Würfelrodeo hergerichtet. Anschließend werden die Rinderkärtchen verdeckt gemischt und einige davon offen in der Pampa ausgelegt. Außerdem werden vier Kärtchen verdeckt in der Steppe gestapelt. Jeder Spieler erhält drei



Rinder auf die Hand, aus denen er ein hochwertiges oder zwei oder drei minderwertige als Grundstock für seine Herde auswählen kann.

... dann würfeln ...

Der Startspieler würfelt alle Würfel in das Würfelrodeo von El Gaucho. Reihum wählt jeder Spieler zwei Würfel aus und führt damit seine Aktionen aus. Aktionen kann man einmal in der Pampa ausführen, zum anderen aber auch in den verschiedenen Aktionsbereichen in der Stadt. Man kann entweder zwei Aktionen mit je einem Würfel oder eine Aktion mit der Summe der beiden Würfel ausführen.

... und jetzt wird gehandelt

In der Pampa stehen dem Rinderbaron drei Möglichkeiten zur Verfügung. Im Wesentlichen bestehen sie darin, mit einem Gaucho ein oder zwei Rinderkärtchen zu markieren. Alternativ kann man auch, je nach Würfelwurf, einen Aktionsbereich besetzen. In diesem Bereich können die Aktionen Einsortieren, Wunschwurf, Sofortverkauf, ein Rind stehlen, einen

El Gaucho
von Arve D. Fühler
(Argentum Verlag) für 2-4 Spieler ab 10 Jahre

Links
Komplettes Interview mit dem Spieleautor lesen

liegenden Gaucho aufstellen oder einen fremden verdrängen, geheime Rinder für sich beanspruchen gespielt werden. Sonderaktionen können immer zusätzlich ausgeführt werden, indem man einen Gaucho vom entsprechenden Aktionsfeld zurücknimmt.

Am Ende jeder Runde wird bei jeder Weide überprüft, ob alle Rinderkärtchen mit einem Gaucho besetzt sind. In einer solchen Reihe treibt jeder Gaucho seine Rinder nach Hause.

Die Rinderherde wächst

Jeder Rinderbaron legt seine Herden zeilenweise vor sich aus, jede Rasse in einer extra Zeile. Die Rinder müssen von links nach rechts in auf- oder absteigender Reihenfolge gelegt werden. Sobald ein Rind nicht

in die Reihe passt, ist die Herde vor diesem Kärtchen abgeschlossen und muss verkauft werden. Je größer die Herde, desto mehr Geld bringt sie dem Rinderbaron natürlich ein. Der Wert einer Herde errechnet sich aus dem wertvollsten Rind multipliziert mit der Anzahl der Rinder dieser Herde. Die verkauften Rinder kommen aus dem Spiel, leergeräumte Weiden werden wieder mit neuen Rindern bestückt. Das Spiel endet, sobald der Rindervorrat erschöpft ist. Am Ende werden alle Herden verkauft. Der reichste Spieler gewinnt das Spiel.

Ärgerfaktor vs. Familienidyll

El Gaucho wäre ein wunderschönes Familienspiel, wären da nicht die Aktionen Rinder stehlen und Gauchos verdrängen, die die Familienidylle empfindlich stören können. Trotz der einfachen Regeln und Glücksanteil gibt es dabei genügend Spielraum für strategische Planung und Interaktion. Der Weidezaun sorgt dafür, dass die Würfel nicht immer wieder vom Spielplan kullern. Eine tolle Idee! Ein gelungenes Spielvergnügen!

Johannes Halbig

Spieleautor Arve D. Fühler über sein Spiel El Gaucho

Arve D. Fühler ist Spieleerfinder. El Gaucho ist eines seiner ersten Spiele. Im Interview erklärt er wesentliche Aspekte dieses Brettspiels.

Spielziel
„Als Rinderbaron schickst du deine Gauchos in die Pampa, um möglichst fette und stattliche Rinder einzufangen. Diese treibst du dann ein, stellst sie zu Herden zusammen, und verkaufst sie dann mit möglichst viel Gewinn auf dem Markt. Es gibt ein Würfelrodeo, in dem die Gauchos trainieren, es gibt Viehdiebe, die du anheuerst, um deinen Mitspielern wertvolle Tiere zu stehlen, es gibt Rodeohelden, die dir zu Diensten stehen, und du kannst deine scharfen Aufseher losschicken, um schlafenden Gauchos auf die Sprünge zu helfen."

Spielspaß
„In El Gaucho ist fast alles im Spiel offen und sichtbar. Ich kann also immer sehen, welche Optionen meine Mitspieler haben und was sie möglicherweise planen. Dadurch wird das Spiel ziemlich interaktiv, denn mit jeder Aktion versuche ich, das Beste für mich herauszuholen, und gleichzeitig möchte ich meine Mitspieler dabei möglichst viel ärgern, indem ich ihre Pläne durchkreuze. Das Spiel ist also offensichtlich gut planbar. Allerdings werden alle Aktionen über Würfel gesteuert. Das ist sozusagen das Zufallselement als Gegengewicht zur Planbarkeit und macht für mich einen Teil des Spielreizes aus. Denn je nach Würfelauswahl muss ich situationsbedingt umdenken und handeln. Außerdem habe ich nur zwei Würfel zur Auswahl und muss mich entscheiden, ob ich meine Gauchos in die Pampa schicke oder doch lieber auf die Sonderfähigkeiten gehe. So entstehen spannende Dilemma-Situationen. Aber einen Großteil des Spielreizes machen die Sonderfähigkeiten aus. Denn sie geben mir Möglichkeiten, meinen Spielzug zu optimieren, das Würfelglück einzuschränken und natürlich meine Mitspieler zu ärgern."

Zielgruppe
„Die Grundmechanismen und der Ablauf des Spiels sind einfach und schnell zu begreifen und die Spielzeit ist mit ca. 45 Minuten überschaubar. Das sind alles geringe Einstiegshürden – von daher ist das Spiel für Familien und Gelegenheitsspieler sehr gut geeignet. Aber so einfach El Gaucho daherkommt, desto mehr Spieltiefe bekommt es, je öfter man es spielt: Mit jeder Partie versteht man besser, mit den Sonderfähigkeiten umzugehen, entdeckt mehr taktische Möglichkeiten und lernt, wie man das Ärgerpotential richtig ausschöpfen kann. Das Spiel hat in meinen Augen einen sehr großen Wiederspielreiz und genug Anspruch und taktische Tiefe, um auch für Vielspieler interessant zu sein."

Tipp
„Nutzt die Sonderaktionen! Ärgert Eure Mitspieler und schnappt ihnen die wertvollen Rinder weg. Wenn ihr auf den Weiden kein gutes Angebot habt, nutzt die Würfel, um euch Sonderaktionen zu sichern. Die Sonderaktionen sind der Schlüssel zum Sieg!"

Vorschau auf das unfassbar Böse

Das kooperative Kartenspiel Chada & Thorn setzt Die Legenden von Andor fort

Die Legenden von Andor ist ein kooperatives Brettspiel von Michael Menzel (Kosmos), das die Spieler in eine Fantasy-Welt entführt. 2013 kürte die Jury Spiel des Jahres Die Legenden von Andor zum Kennerspiel des Jahres. Nach einigen Erweiterungen erscheint im Herbst 2015 das kooperative Kartenspiel Chada & Thorn, das die Geschichte fortsetzt. Die Besonderheit: Erstmals ist mit Gerhard Hecht ein anderer Spieleerfinder am Projekt beteiligt. Er stellte sich unseren Fragen.

Gerhard, die Andor-Spielewelt stammt von Illustrator und Spieleautor Michael Menzel. Wie bist du zu dem bisher reinen „Menzel-Projekt“ gestoßen?

„Das kam aus heiterem Himmel und hatte sich für mich nicht mal im Ansatz angekündigt. Im November 2014 bekam ich von Kosmos-Spieleredakteur Wolfgang Lüdtke einen Anruf, ob ich mir vorstellen könnte, ein Spiel zu entwickeln, das diesen Herbst erscheinen sollte. Wolfgang benannte mir dabei drei Prämissen. 1. Kartenspiel zu zweit, 2. kooperativ und 3. in der Andorwelt. Da habe ich erstmal geschluckt. Wir reden ja von Andor! Mein erster Gedanke war dann ‚… ja nix kaputtmachen …‘“

War es für dich schwer, dich in die Andor-Welt hineinzuversetzen? Immerhin muss das Endresultat sich in die bisherigen Veröffentlichungen der Reihe einfügen. Wo gab es den größten Knackpunkt?

„Ich kannte Andor natürlich schon, habe es dann auch sofort aus dem Spieleschrank geholt und mal geschaut, was sich da an interessanten Elementen findet und was ein Andori wohl wiedersehen möchte. Willenspunkte, Ausrüstungsgegenstände, jede Menge Monster und ganz wichtig … eine Geschichte! Schwierig war für mich, dann auf etliches wieder zu verzichten, damit das Spiel nicht überladen ist. Da haben Michael und Wolfgang immer ein waches Auge darauf gehabt.“

Bitte erzähl uns mehr zur Geschichte von Chada & Thorn. Wo ist das Kartenspiel in der Andor-Welt zeitlich und thematisch verortet?

„Chada und Thorn kehren von ihrer Reise in den Norden zurück, erleiden dabei jedoch Schiffbruch und landen auf einer ganz und gar nicht freundlichen Insel. Sie müssen sich von Norden nach Süden durchschlagen, werden hierbei verfolgt. Diese Flucht vor dem Verfolger bildet den thematischen Schwerpunkt. Die Geschichte hinter dem Spiel stammt natürlich von Michael.“

Wie wird das Kartenspiel spielerisch laufen? Was sind die Grundmechanismen? Worin unterscheidet sich das Spielprinzip vom Brettspiel?

„Andor hat ein schönes großes Brett, auf dem sich die Figuren weitgehend frei bewegen konnten. Auch im jetzigen Kartenspiel bewegen sich die Heldenfiguren, allerdings auf variablen Gebieten, die zu Beginn ausgelegt werden und die Chada und Thorn bewältigen müssen. Jeder Spieler hat drei Kartenreihen, mit denen die Helden bewegt, Gegner bekämpft, Ausrüstungsgegenstände erworben werden können. Dabei ist es unerlässlich, sich mit seinem Spielpartner abzusprechen, da die eigene Aktion den Mitspieler in arge Schwierigkeiten bringen kann.“

In einer Vorankündigung hatte Michael Menzel durchblicken lassen, dass du eine neue „Qualität des Bösen“ hinzugefügt hast. Wie wirkt dieses Böse auf die Spielatmosphäre?

„Chada und Thorn sind auf der Flucht. Aber vor wem? Michael sagte mal, die beiden wären schon so hartgesotten, die würden auch vor einem Drachen nicht fliehen. Was soll sie also schrecken? Ich hätte eine Tausendschaft Gors vorgeschlagen, aber der jetzige Verfolger ist natürlich besser. Neben dem Verfolger können sich die Spieler auch auf eine Vielzahl neuer Widersacher freuen, die den Andor-Kosmos bereichern werden und die Michael stimmungsvoll mit ganz tollen Zeichnungen umgesetzt hat.“

Werden sich neben Andor-Fans auch Neulinge schnell in das Spiel und das Thema einfinden?

„Das Spiel kann ohne Vorkenntnisse um Andor gespielt werden. Nichtsdestotrotz wird es einen Andori natürlich freuen, wenn er auf altbekannte Figuren trifft, die einem Neuling nichts sagen werden. Die Spielmechanik ist anders als bei Andor und damit für alle gleich neu.“

Hast du Tipps insbesondere für die erste Partie, damit Spieler mit viel Spaß durch das Spiel kommen?

„Immer zusammenbleiben. Die beiden Charaktere sind unterschiedlich gestaltet. Es macht also vom Spielerischen her einen großen Unterschied, ob ich mit Chada oder mit Thorn ins Rennen gehe. Während Thorn sich leichter die Gegner vom Hals halten kann, ist Chada beweglicher. Um sich gegenseitig helfen zu können, sollten die beiden also unbedingt zusammenbleiben. Und die Mitspieler sollten sich jederzeit gut absprechen. Oftmals kommt es aufs gemeinsame Timing an.“

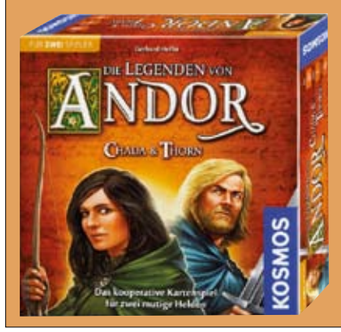
Die Legenden von Andor
Zum Spiel gibt es eine offizielle Webseite, die viele Zusatzinfos und Abenteuer bietet.

Chada & Thorn ist ein kooperatives Kartenspiel. Worin liegt für dich als Autor der besondere Reiz oder die besondere Herausforderung, den kooperativen Charakter des Spiels zu entwickeln?

„Anders als beim ‚normalen‘ Spiel will ich beim kooperativen Spiel die Spielsituation für mich UND meine Mitspieler verbessern. Hierzu muss es gleichwertige, alternative Wege geben, über die man mit den Mitspielern diskutieren kann. Die Schwierigkeiten, die es zu überwinden gilt, dürfen dabei nicht zu unberechenbar oder zu berechenbar sein. Beides führt zu Frust. Unberechenbarkeit macht jegliche vorangehende Diskussion zunichte. Komplette Planbarkeit langweilt. Hier eine passende Spielmechanik zu entwickeln ist herausfordernd und hat Spaß gemacht.“

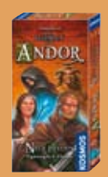
Spielefamilie: Die Legenden von Andor

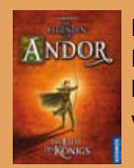
Die Legenden von Andor: Chada & Thorn
von Gerhard Hecht (Kosmos)
für 2 Spieler ab 10 Jahre



Die Legenden von Andor
von Michael Menzel (Kosmos)
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Neue Helden
Ergänzung für
5 - 6 Spieler





Das Lied des Königs
Roman
von Stefanie Schmitt

Die Reise in den Norden
Erweiterung für
das Grundspiel

Der Sternenschild
Erweiterung zum
Grundspiel

Plug and Play als Kartenspiel

Teamplay: Auspacken, kurz erklären, losspielen

Johannes Schmidauer-König ist Spielerfinder. Im Herbst 2015 erscheint sein Kartenspiel Teamplay, bei dem jeweils zwei Spieler gemeinsam Aufgaben bewältigen müssen, um zu punkten. Wir haben ihn zu diesem Spiel befragt.

Johannes, der Titel deines Kartenspiels legt nahe, dass es um ein Spiel im Team geht. Worum geht es inhaltlich genau?

„Bei Teamplay bilden gegenübersitzende Spieler ein Team und können nur gemeinsam gewinnen. Oder eben auch gemeinsam verlieren. Also, jeweils zwei Spieler versuchen, mit ihren Handkarten Aufträge zu erfüllen und sich auch gegenseitig zu helfen.“

Wie setzt du das als Mechanismus um? Welcher ist prägend für den Spielspaß?

„Jeder Spieler hat eine Auftragskarte offen vor sich liegen, die kann nur er alleine erfüllen – also auch nicht sein Partner. Außerdem liegt eine offene Auftragskarte in der Tischmitte, die kann jeder Spieler erfüllen. Der Kniff dabei ist, du kannst optional bis zu zwei deiner Handkarten deinem Partner zuschieben, in der Hoffnung oder dem Wissen, dieser kann damit was anfangen. Man muss dabei aber aufpassen, da zu Beginn des eigenen Zuges ein Handkartenlimit gilt. Wichtig dabei ist, dass die Partner während des Spiels nicht miteinander kommunizieren. Du kannst also nicht sagen: ‚Hast du eine blaue 5 für mich?‘ oder ‚Kannst du vielleicht ein Zweier-Paar von mir brauchen?‘ Dieser Moment ist für mich immer besonders spannend: Was bekomme ich? Was will mir mein Partner damit sagen? Das Zuschieben der Karten macht bei Teamplay einen erheblichen Teil des Spielspaßes aus. Und gerade der Umstand, dass nicht kommuniziert wird, führt nach dem Ende des Spiels oft zu Diskussionen.“

Wie wird gepunktet?

„Hat ein Team seinen achten Auftrag erfüllt, geht es dem Ende zu. Alle erfüllten Aufträge bringen je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedliche Siegpunkte, diese werden zum Schluss je Team addiert.“

Das Spiel ist für drei bis sechs Spieler. Aus ungeraden Zahlen bilden sich aber schlecht Zweierteams. Wie löst du dieses Problem in Teamplay?

„Teamplay ist in erster Linie für vier oder sechs Spieler gedacht, hier werden zwei bzw. drei Teams gebildet. Zu dritt und zu fünft gibt es eine abgespeckte Regel.“

Worauf sollen Spieler in ihrer ersten Partie besonders achten?

„Achte darauf, welche Karten dein Partner von den offen ausliegenden Karten auf die Hand nimmt. Welche davon spielt er aus? Je besser du die Kartenhand deines Partners kennst, desto eher kannst du ihm helfen bzw. dir selbst helfen lassen. Manchmal übersieht man, dass man nicht nur selbst den Auftrag aus der Tischmitte erfüllen kann, sondern auch der Partner.“

Anzeige

„Ich verpasse nichts!
Denn ich habe den Newsletter
von Reich der Spiele abonniert.“

Viel Spielspaß für unterwegs und zuhause

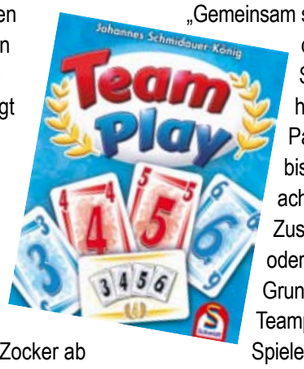
Spannende Kartenspiele von Schmidt Spiele

Kompakt, damit es in jede Tasche passt – kurzweilig, sodass man schnell noch eine Runde spielen möchte – einfache Regeln, damit mal gleich loslegen kann: Viele spannende Spielideen liefert Schmidt Spiele mit seiner Kartenspiel-Reihe. Frei nach dem Motto: Auspacken, losspielen, Spaß haben!

Big Deal – hier geht‘s ums große Geld

Wie gewonnen, so zerronnen: Wer bei dem fröhlich-lockeren Kartenklauspiel nicht aufpasst, schaut schnell in die Röhre

Monte Carlo, Las Vegas, Cayman Islands – mein Haus, mein Auto, meine Kohle: Man kennt das, wenn der Jetset unter sich ist und beim Big Business keine kleinen Brötchen gebacken werden! Auch beim fröhlich-lockeren Kartenspiel Big Deal von Brent Beck geben sich bis zu sechs angehende Millionäre nicht mit Fallobst zufrieden. Mit 110 Karten geht es in der illustren Runde um PS-starke Luxusgüter, um Gold und Juwelen und um harte Dollars. Und gerade so wie im richtigen Leben kann man dafür die Ärmel hochkrempeln und sich den Reichtum selbst erarbeiten oder den anderen einfach wegnehmen. Damit bewegt sich Big Deal hart am Rande der Realität …



Big Deal von Schmidt Spiele ist ein lockeres Kartenspiel für zwei bis sechs Zocker ab acht Jahren, bei dem man sich seiner Sache(n) nie zu sicher sein sollte. Dies jedoch erhöht nicht nur den Spaß, sondern auch den Wiederspielreiz. So ganz nach dem Motto: „Beim nächsten Mal schnapp ich mir deinen Reichtum!“

Teamplay – zu zweit auf der Siegerstraße

Wir helfen uns gegenseitig – und gewinnen gemeinsam!

Im Team spielt es sich am besten! Deshalb stehen bei dem neuen Kartenspiel von Schmidt Spiele, das zur Spiel 2015 in Essen präsentiert wird, nicht die Einzelkämpfer im Mittelpunkt, sondern das beste Zweierteam.

„Gemeinsam sind wir stark“, lautet die Devise! Johannes Schmidauer-König hat das spannende Partnerspiel für drei bis sechs Spieler ab acht Jahren entwickelt. Zusammen gewinnen oder verlieren ist der Grundgedanke bei Teamplay: Ein aus zwei Spielern bestehendes Team muss die gestellten Aufgaben erfüllen. Deshalb gibt es auch keinen Einzelsieger, sondern das Team mit den meisten Siegpunkten gewinnt – unabhängig davon, wie viele Aufträge ein Spieler jeweils erfüllt hat.

Bei Teamplay sind genaues Hinsehen, geschicktes Kombinieren und taktische Flexibilität gefragt. Gleichzeitig spielt auch das Miteinander mit dem Teampartner eine Hauptrolle: Mit einem starken Partner an der Seite werden auch schwächere Mitspieler auf die Siegerstraße geführt. Am schönsten gewinnen lässt es sich immer noch im Team!

Big Deal
von Brent Beck (Schmidt Spiele) für 2-6 Spieler ab 8 Jahre (ca. 8 Euro)
- Rezension lesen

Teamplay
von Johannes Schmidauer-König (Schmidt Spiele) für 3-6 Spieler ab 8 Jahre (ca. 8 Euro)

Webseite von Schmidt Spiele

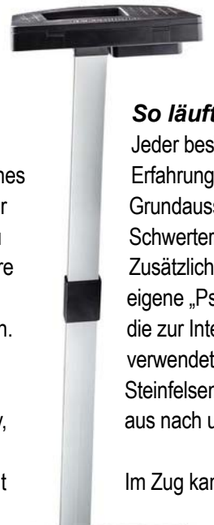
Abenteuer mit Smartphoneunterstützung

Das interaktive Familienspiel King Arthur

King Arthur von Reiner Knizia ist ein Brettspiel aus der SmartPlay-Reihe von Ravensburger. Vorausgesetzt wird ein Smartphone, das dann den Spielablauf erklärt, führt und leitet. Inklusive feinstem Kopfkino, das durch atmosphärische Geräusche und bestens verständlichen Sprechern entsteht.

Darum geht es

Ziel ist es, in England umherzureisen, um Orte zu erkunden, bei Begegnungen, Abenteuern und Kämpfen Erfahrungen zu sammeln, ritterliches Ansehen zu erlangen und zu guter Letzt als Erster so ausgestattet zu sein, dass es gelingt das legendäre und sagenumwobene Schwert Exkalibur aus dem Stein zu ziehen.



So funktioniert es

Als erstes benötigt man das Stativ, das einem Starter-Set beiliegt. Dieses ist auch in Kombination mit King Arthur erhältlich. Dort wird das mittlerweile auch in der Zielgruppe immer mehr vorherrschende und mit größerer Wahrscheinlichkeit vorhandene Smartphone eingesetzt, dass mittels App und Kamera das Geschehen auf dem Spielplan überwacht. Es empfiehlt sich hier schon mal, den Flugmodus einzuschalten, woran einen die App auch erinnert. Sonst könnte die Akkuleistung für das ganze Spiel ggf. nicht ausreichen. Ich würde zusätzlich noch dazu raten, die Helligkeit des Displays runterzufahren und gleich noch das Ladekabel anzustöpseln.

Vor dem Spiel legt man in der App noch der Spieleranzahl entsprechend Profile an und stellt Spieldauer und Ausführlichkeit der Erklärungen ein. Dann kann es losgehen.

So läuft das Spiel

Jeder besitzt eine Figur, eine Erfahrungstafel und eine Grundausstattung an Proviant, Schwertern und Schilden. Zusätzlich hat jeder noch seine eigene „Pseudo-Fernbedienung“, die zur Interaktion mit dem Spiel verwendet wird. Man startet beim Steinfelsen und erkundet von dort aus nach und nach die Orte.

Im Zug kann man entweder ein Feld weitergehen oder am Ort bleiben und jedes mal neu entscheiden, ob man aktiv erkunden will oder so unauffällig wie möglich vorbeigehen mag. Das zeigt man mit seiner „Fernbedienung“ an, in dem man die entsprechende Aktion mit dem Finger abdeckt und ins Sichtfeld der Kamera hält. Daraufhin kann es dann zu Begegnungen kommen, in denen wieder mittels der „Fernbedienung“ freundschaftlich, ignorant oder kämpferisch reagiert werden muss. All das funktioniert immer auf die oben beschriebene Weise. Zusätzlich erkennt die App die Verstärkung der einzelnen Reaktionen mit diversen Karten, die einfach nur von der Hand auf den Plan gelegt werden müssen.

Kämpfe trägt man mit Würfeln aus. Auch die erkennt die App und unterscheidet noch, wie viele Würfel dem Spieler seiner Erfahrungswerte nach zustehen und welche Würfelseiten gemäß seiner Ausstattung zählen.

Wie gut ist King Arthur?

Vor ungefähr zehn Jahren kam King Arthur schon einmal mit einer damals neuen, sehr innovativen Touch-&-Play-Technik auf den Markt. Damals war eine aufwendige Elektronik im Spielplan verbaut, die leider auch etwas anfällig war.

Die Neuauflage von heute bedient sich nun einer anderen Technik, die hervorragend funktioniert. Die Zauberwörter heißen „Smartphone“, „App“ und „Argumented Reality“, mit denen heutzutage immer mehr Brettspiele aufgemotzt und die junge „Generation Smartphone“ wieder zum Gesellschaftsspiel geführt werden soll. Bisher hatte das jedoch nur mäßig erfolgreich geklappt, da die fehlenden Ideal-Lichtverhältnisse und ein fehlendes ruhiges Händchen die Integration von Apps eher zur Geduldprobe machten, als dem Spielspaß zuträglich zu sein.

Ravensburger hat diese Probleme genial einfach gelöst. Das nötige ruhige Händchen übernimmt das im Starter-Set beigelegte Stativ, und die App funktioniert auch mit mäßigen Lichtverhältnissen erstaunlich gut.

Durch die spielerischen Verbesserungen gegenüber dem Original fühlt man sich beim Würfeln nicht mehr so stark der Willkür der Elektronik ausgesetzt. Die Spieler sind motivierter bei der Sache und sammeln gern Erfahrungen und Ausrüstungen für bessere Abenteuererlebnisse.

Ein weiterer Vorteil des Nachfolgers ist die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern, wenn eine Partie länger dauert. Es müssen nur jeweils die Karten der jeweiligen Spieler notiert oder fotografiert werden. Alles andere merkt sich die App und lotst einen bei der Wiederaufnahme der Partie beim Aufbau des Spiels durch, bis die letzte Spielsituation wieder hergestellt ist. Klasse!

King Arthur funktioniert am besten mit einer Zielgruppe, die ich im Grundschulalter ansiedeln würde. Dann holt es die Kinder genau dort ab, wo sie vom Anspruch der Spieltiefe, Auffassungsgabe und Forderung stehen. Allen Alterstufen darüber hinaus bedarf es schon an etwas mehr Leidenschaft für das Genre, da sich hinter King Arthur an sich, nach wie vor, nichts weiteres verbirgt als ein Wettrennen, bei dem sich die Interaktion untereinander nur auf das Wegschnappen von Ressourcen und Gegenständen beschränkt.

Stephan Blüml

King Arthur (SmartPlay)
von Reiner Knizia
(Ravensburger) für 1-4
Spieler ab 6 Jahre

Jugend jagt

Scotland Yard Junior

Es gibt Spiele, die fest im spielerischen kollektiven Gedächtnis verankert sind. Scotland Yard, gemeinhin Mister X genannt, gehört ohne Zweifel dazu. Es ist unglaublich, wie viele Menschen, die mit Gesellschaftsspielen nichts am Hut haben, diesen Klassiker von Ravensburger kennen und es auch schon gespielt haben. Die Konsequenz: Es müssen immer neue Ausgaben von so einem Evergreen auf den Markt kommen. Eine Juniorausgabe ergibt da Sinn.

So wird es gespielt

Auf dem Spielplan ist London zu sehen. Es gibt für die Mitspieler feste Startpunkte. Jeder Spieler kann jederzeit sehen, wo welche Figur steht. Klingt komisch, ist aber so.

Mister X überlegt sich immer als erstes, was er diese Runde vor hat. Unter dem Spieltisch wählt er jedes Mal eines seiner vier (Bus, Taxi, U-Bahn oder Boot) Tickets aus und behält es in seiner Faust. Die Faust darf auch leer sein, wenn der Verfolgte stehen bleiben möchte. Danach können die Detektive sich darüber austauschen, wer wohin gehen soll. Oder auch nicht. Denn Kooperation im Spiel müssen manche Kinder erst verinnerlichen. Wenn die Detektive ihre Züge gemacht haben, bewegt sich Mister X. Dann folgt meistens ein „Juhu“ oder „Mist“.

Falls Mister X zusammen mit einem Detektiv auf einem Feld steht, bekommen die Jäger einen Chip. Im umgekehrten Fall geht der Chip an Mister X. Allerdings sind die Gewinnvoraussetzungen unterschiedlich. Mister X benötigt neun, die Detektive brauchen drei Chips, um zu gewinnen.

Wie gut ist die Juniorausgabe von Scotland Yard?

Vom Spielgefühl und der Spannung her ist Scotland Yard Junior dem Kinderspiel Fangen, was die Kinder draußen bei Wind und Wetter spielen, nicht unähnlich. Scotland Yard Junior gefällt vielleicht deswegen den jungen und älteren Spielern so gut und ist von Spieleautor Michael Schacht zudem fein austariert worden.

Dass Scotland Yard Junior den Kindern gefällt, merkt man auch daran, wie die Tickets nach ein paar Spielen aussehen. Durch die vor Spannung feuchten Hände der Spieler leiden einfach die Papptickets. Fazit: Scotland Yard Junior hält, was es verspricht: Eine spannende Jagd nach Mister X quer durch London.

Frank Riemenschneider

Scotland Yard Junior
von Michael Schacht
(Ravensburger) für 2-4
Spieler ab 6 Jahre

Achtung: Dieses Spiel ist böse!
Das kooperative Kartenspiel The Game

Wie böse kann ein Spiel sein? Die Antwort gibt The Game von Steffen Benndorf, das bei NSV erschienen ist. Dieses kleine Kartenspiel ist der Inbegriff von Bosheit, soweit man es einem Ding, also einem Gesellschaftsspiel, zuschreiben darf. Warum? Weil es ständig gewinnt!

The Game ist kooperativ. Das heißt, die Spieler versuchen, gemeinsam zu gewinnen. Das Unterfangen ist alles andere als aussichtsreich. Denn The Game zeigt den Damen und Herren am Spieltisch, wo der Spielehammer hängt.

So wird The Game gespielt

Im Prinzip ist alles ganz einfach. Es gibt 98 Zahlenkarten (alle Werte von 2 – 99), zwei Stapel, die bei 100 losgehen, und zwei Stapel, die bei 1 losgehen. Jeder Spieler erhält ein paar Karten und muss mindestens zwei (in der Profivariante drei) davon ablegen, wenn er am Zug ist. Dazu muss er versuchen, die Stapel so zu bedienen, dass die Lücken zwischen den ausliegenden Zahlen möglichst klein sind. Denn nur so haben die Spieler eine Chance. Aber schon hier schlägt die ganze Bosheit des Spiels zu. Denn wer Grütze auf der Hand hat – und das ist selbst bei größtem Kartenglück irgendwann garantiert der Fall –, der muss legen! Ob er will oder nicht.

Während also von der 100 ausgehend die Zahlen kleiner werden müssen, müssen sie von der 1 ausgehend wachsen. Es ist klar, dass es nicht gerade förderlich ist, eine 35 aufsteigend auf die 12 legen zu müssen. Blöder wäre nur, diese absteigend auf die 78 legen zu müssen. Also rauf auf den hoffentlich richtigen Haufen (Beispiele rein zur Illustration). Am Ende des Zuges muss jeder Spieler wieder Karten nachziehen. Es soll ja keiner ohne Auswahl bleiben ...

Springen, um The Game zu bezwingen

The Game bekommt aber auch einen ab. Denn die Spieler dürfen um exakt einen Zehnerwert zurückspringen. Also im absteigenden Stapel darf beispielsweise die 72 auf die 62 gelegt werden. Das schafft etwas Luft zum Durchatmen, aber wetten, dass dieses finstere Spielchen gleich wieder zuschlägt?

Der kooperative Charakter erleichtert das doch alles, denken nun einige. Wenn es kooperativ ist, dürfen doch alle miteinander sprechen, um den besten Zug zu finden?! Denkste. The Game gibt den Spielern die dämonische Vorgabe, keine konkrete Zahl nennen zu dürfen. So steigern sich eingespielte Gruppen in ihrer Kommunikation so (besser: müssen sich steigern), dass sie sich irgendwann auch ohne das Aussprechen von Zahlen verstehen. Merke: Böse Spiele wollen bezwungen sein! Ach ja, bezwungen: Gewonnen haben die Spieler nur, wenn sie reihum alle 98 Karten korrekt ablegen konnten.

Wie gut ist The Game?

Puh! Ich habe so etwas noch nie erlebt. Kooperative Spiele ja. Klar. Pandemie hat mich bspw. auch schwitzen lassen. Aber das hier? Das ist echt fies. Es ist diese Ausweglosigkeit, die alle bei der Stange hält. Übrigens auch in der Zweierbesetzung oder im Solospiel.

Ein Spiel, sie zu knechten

Wäre The Game ein finsteres Monster, es müsste dringen mit Schwert und Axt erlegt werden. So reicht es, „nur“ Karten abzulegen, dazu noch mit minimalen Regeln, die selbst Spieleneulinge sofort begreifen (in der Praxis erlebt). Genau das macht es so unfassbar zugänglich und zugleich so unheimlich böse. Dieses Spiel ist unbarmherzig und einfach fies. Kurz vor dem Ende, beim besten Siegesgefühl, schlägt es zur Not sogar noch bei der letzten Karte gnadenlos zu. Nein, dieses Spiel ist einfach unfassbar. Es trifft die Spieler bei dem, was sie am Spieltisch hält: im Spielspaß und bei ihrer Ehre. Kurz und gut: So muss ein grausam gutes Kartenspiel sein. Höchstwertung!

Michael Weber

Spieleinfos

The Game
von Steffen Benndorf
(NSV) für 1-5 Spieler
ab 8 Jahre

Spieltipp: So bitte nicht!

Bei The Game müssen die Spieler miteinander kommunizieren, um gewinnen zu können. Allerdings ist das Nennen konkreter Zahlenwerte verboten. Zurecht. Denn dann wird es leicht, das Spielprinzip auszuhebeln, auch wenn es keine Siegesgewissheit gibt.

Viele Spielerunden finden nach und nach einen Weg, konkrete Zahlen so zu umschreiben, dass sie sicher erkannt werden. So ist „Ich habe die bestmögliche reguläre Karte für diesen Stapel“ bereits grenzwertig, aber noch irgendwo okay. Aussage wie „Als nächtes könnte ich mein aktuelles Alter auf den Stapel legen“ oder „Ich habe die Silvesterdatumskarte“ sind dagegen regeltechnisch in der (durchaus erlaubten) Grauzone, aber extrem kontraproduktiv für den Spielspaß.

Der Reiz des Spiels ist es gerade, solche sehr verständlichen Umschreibungen einer noch konkreteren Zahl nicht zu geben. Dann wird The Game zu einer echten Herausforderung und damit zu einem höllisch guten Vergnügen.

Lebst du nur oder spielst du schon?
Mut durch Erinnerung

Erinnere Dich! Es ist lange her. Aber tief in uns spüren wir, wie kostbar diese Erinnerungen sind. Diese Zeit des Spielens. Damals!

Kannst Du Dich erinnern? Schließe Deine Augen und tauche hinab in die Tiefen Deines Unterbewusstseins. Spüre die sanfte Berührung der glücklichen Tage. Damals in Deiner Kindheit. Die Welt war noch heil und bunt. Keine Ängste, keine Zwänge, keine Fesseln.

Spürst Du die Sonne auf Deinem Gesicht? Damals, im Garten sitzend. Auf dem Tisch das Spiel Mensch ärgere Dich nicht. Spürst Du die Freude, die Dich überkam, als Du Deinen Vater zum x-ten Mal hinausgeworfen hast? Oder als Du bei Fang den Hut deine große Schwester gefangen und ihr ein hämisches Grinsen entgegengeworfen hast? Als du bei Scotland Yard allen Detektiven bis zum Schluss ein Schnippchen geschlagen hast? Als du bei Schiffe versenken gnadenlos deinen besten Freund besiegt hast?

Ja, glückliche Tage mit tollen Spielen. Und heute? Wohin ist diese Zeit? Die Zeit des Spielens? Verloren? Vergessen? Im Alltag des Lebens. Ist heute für dich Spielen nur noch Kinderkram? Hast du vergessen, was Spielen für dich damals bedeutete? Das Rad der Zeit hat sich weiter gedreht. Du bist älter geworden. Eventuell reifer? Vernünftiger? Du bist erwachsen geworden! Aber ist das ein Grund? Ist es eine Entschuldigung für Dich?

Spielen ist kein Kinderkram, sondern es stößt eine Welt auf. Eine Welt voller Wunder und Mythen. Eine Welt so bunt und hell. Eine Welt, die Dich zurückführt zu deinen Kindheitstagen. An Orte voller schöner Erinnerungen. Eine Welt, die du nur vergessen hast.

Was sitzt Du hier noch rum? Gehe in den Keller und hole Dir ein Spiel von damals hervor und fange an, wirklich zu leben.

Jürgen Strobel

Die besten Einsteigerspiele?
Tipps der Redaktion

Sie suchen nach den besten Einsteigerspielen? Nach Gesellschaftsspielen, die sogar Spieleverweigerer verstehen und am Ende vielleicht gern spielen? Dann lesen Sie hier die Tipps unserer Redaktion. Lassen Sie sich von den Titeln inspirieren, lesen Sie mehr Informationen zu diesen Tipps in unserer ausführlichen Spieleübersicht. Diese finden Sie in unserem Online-Magazin übersichtlich strukturiert auf der Seite: http://www.reich-der-spiele.de/Spiele-von-A-Z - übrigens finden Sie bei uns auch Empfehlungen, Spieletipps, die Top-Spiele des Monats und, und, und ... Entdecken Sie die Vielfalt der Spiele und lassen Sie sich überraschen!

Redakteur	Tipp 1	Tipp 2	Tipp 3
Armando Schmidt	Bluff (Würfelspiel/Zockerspiel)	Bohnanza (Kartensammelspiel)	Die Siedler von Catan (Aufbau-Brettspiel)
Johannes Halbig	Carcassonne (Plättchenlegespiel)	Heckmeck am Bratwurmeck (Würfelspiel)	Bamboleo (Geschicklichkeitsspiel)
Bernhard Zaugg	Wie ich die Welt sehe (Kommunikationsspiel)	Ave Caesar (Rennspiel)	Level X (Würfel-Zockerspiel)
Stephan Kurschat	Qwirkle (Legespiel)	Zoff im Zoo (Stich-/Kartenspiel)	Armadöra (englischsprachiges Spiel)
Anita Borchers	Die 7 Siegel (Stich-/Kartenspiel)	Zoff im Zoo (Stich-/Kartenspiel)	Can't Stop (Würfel-Zockerspiel)
Jürgen Strobel	Cant Stop (Würfel-Zockerspiel)	Ubongo (Puzzle-Legespiel)	6 nimmt (Kartenlegespiel)
Alexandra Fauth	Dixit (Kommunikationsspiel)	Carnac (Abstraktes Taktikspiel)	Der Kleine Prinz (Kennenlernspiel)
Jörn Frenzel	Heckmeck am Bratwurmeck (Würfelspiel)	Tick Tack Bumm ... (Partyspiel)	Vegas (Würfel-/Zockerspiel)
Hendrik Breuer	6 Nimmt (Kartenlegespiel)	Geschenkt (ist noch zu teuer) (Kartenspiel)	Splendor (einfaches Brettspiel)
Frank Riemenschneider	Trans Amerika (einfaches Eisenbahnspiel)	The Game (Kooperatives Kartenspiel)	Einfach Genial (Legespiel)
Thorsten Herrmann	Qwixx (Bingospiel)	Scotland Yard (Deduktionsbrettspiel)	Bohnanza (Kartensammelspiel)
Wolfram Troeder	Love Letter (Kartenspiel)	Tsuro (leichtes Brettspiel)	Qwirkle (Legespiel)
Michael Weber	The Game (kooperatives Kartenspiel)	Riff Raff (Geschicklichkeitsspiel)	Einfach Genial (Legespiel)

Anzeige

Mehr Spiele entdecken?

Reich der Spiele bietet über 3.000 Rezensionen
in alphabetischer Sortierung für Kinder, Erwachsene und Freaks.

Notenspiegel

So bewerten unsere Redakteure die Spiele. Es gelten Schulnoten (1 - 6, 1 ist sehr gut, 6 ungenügend)

	Jürgen Strobel	Andre Groth	Silke Groth	Hendrik Breuer	Melanie Schröder	Axel Bungart	Ralf Schallert	Bianca Bettels	Stephan Kurschat	Bernhard Zaugg	Carsten Wesel	Alexandra Fauth	Frank Biesgen	Alice Riemer	Armando Schmidt	Kevin Ewe	Frank Riemenschneider	Michael Weber	**Durchschnitt**
Abluxxen	2	3		2	4	3				2	2		2		2	3	2		**2,5**
Auf Zack	3																2	3	**2,7**
Bang! The Dice Game		2	3	2						2		2				3	3		**2,4**
Big Deal													4				3		**3,5**
Blueprint	2			3	3	3					3		2				2	3	**2,6**
Broom Service	2			2						4	3						3	3	**2,8**
Cacao	3	3	2	1		2				2	4		3				2	2	**2,4**
Carla Cat														2			2		**2,0**
Carnac											1	1					4	3	**2,3**
Ca$h 'n Guns				2				1					3		3	1	2		**2,0**
Col-or-Form						2											3		**2,5**
Colt Express	2	3		2	4	2			3	4	4		3			2	3	2	**2,8**
Concept	2			2						2	2		1			4	2		**2,1**
Cuboro Tricky Ways							3											1	**2,0**
Das kleine Ballspiel																	3		**3,0**
Der unendliche Fluss																	1	2	**1,5**
El Gaucho				2		3	2			2			4			3			**2,7**
Evolution					2	1	2			2	3		4			2			**2,3**
Hexx und Hopp																	2	2	**2,0**
Jäger + Späher	2				2					3							2		**2,3**
Kakerlaloop	3																2		**2,5**
Las Vegas	2	2	2	1	3	2	1			1	3		3		1	2	1	3	**1,9**
Machi Koro	3	5	4	3	1	5			2	2	4		5				3	4	**3,4**
Mahe	3			2		3					4						2	2	**2,7**
Nullern								2									3		**2,5**
Pass auf, kleine Krabbe					2												3		**2,5**
Pelican Bay		4				3	4										3	4	**3,6**
Penta									3										**3,0**
Pixelstücke	2			2									3			3			**2,5**
Port Royal	2	2	1	2	2	2	2	2		4	2		2			2	2		**2,1**
Ratzeputz					1												2		**1,5**
Royals	4									2	3								**3,0**
Scotland Yard Junior																	2		**2,0**
Simsala... bumm?	2				2	1	2												**1,8**
Skull King	2			2		2	2			3	4		3		2		2		**2,4**
Spinderella	2									2	1						2	2	**1,8**
Takamatsu																	2	3	**2,5**
Talo					2												3		**2,5**
The Game	5	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2		2		1	2	3	1	**1,9**

Reich der Spiele

... immer mitten im Spiel!

Deine Inspiration für
Kinder-, Familien- und Expertenspiele

www.reich-der-spiele.de

Folge uns:

www.facebook.com/ReichDerSpiele
twitter.com/ReichDerSpiele
plus.google.com/+reich-der-spieleDe